平成元年4月10日発行(毎月1回10日発行)第3巻第4号(通巻25号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。

ENTERTAINMENT FOR USERS

エムエスエックス・ファン

月刊MSX・FAN

4 創刊2周年記念号

1989/APRIL/390YEN

●㊙情報満載
〈R・TYPEほか究極のウル技特集〉
ゲーム十字軍

●NEW
ディスクパック
ドーム
コナミゲームコレクション番外編
ファミスタホームランコンテスト
マラヤの秘宝
熱血柔道
釣りキチ三平釣り仙人編
ディスクステーション4号

●ATTACK
魂斗羅(コントラ)

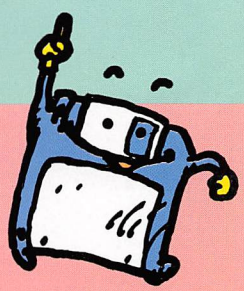
●LIST
ゲームプログラム11本!

スナッチャー/サイオブレード/琥珀色の遺言

SONY

プログラミング大好きなキミへ。ソニーからの贈り物である。

Q1:ハカセ、「おしゃべりMSX」とは何ですか?



Q3:ハカセ、ゲームデータ集はどう使えるの?

It's a Sony

MSX界の実力機だ!

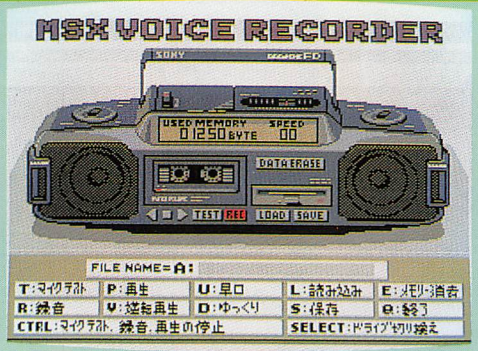
大好評発売中!

FOR CREATIVE MIND
つくる心をひろげる

全国のゲームファンにつぐ。
ツクロウ君に負けるな。!

自作ソフト

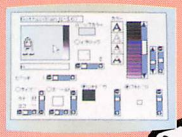
ではF1ツールディスクIIの全てをご紹介いたそう。



A1: キミの声がパソコンの音声になる、「MSX VOICE RECORDER」のことである。

ラジカセをパソコンに接続するだけで、自分の声を、パソコン上で再生できる。しかも、その声をディスクに記憶することもできるんだ。早口・ゆっくり・逆転再生も可能だ。BASIC上で使えるから、パソコンが人の声でしゃべったり、朝、女の子の声で起きたり、自分の声が出るゲームをつくったり、できる。逆転再生を使えば『さかさことばゲーム』でも遊べるのだ。また、「オ☆ハ☆ヨ☆ウ」「はっぴー」とかおもしろ言葉のサンプル集もついとる。これが「MSX VOICE RECORDER」である。よろしいかな?

Q2: ハカセ、グラフィックエディターがバージョンアップしたって、本当?



A2: 本当だ。自分のオリジナルCGをカラーでハードコピーできる「グラフィックエディターVer.2.0」である。スゴイ!

カラープリンタ(HBP-F1C)対応にバージョンアップ。だから自作イラストなど、いろいろカラーでハードコピー可能になったのだぞ。MSX-JE対応にもなったから、CG中にカッコヨク漢字でタイトルを入れるのもOKだ。

A3: いろんなキャラや「ドラクエ」などおなじみのゲームタイトル曲を、自分のオリジナルゲームに入れられるのである。

F1XDJで好評のスプライトエディターのデータ集がついたのである。いろいろなキャラクター約40種類を自作ゲームに登場させることが可能になった。そしてFM音源対応効果音集だ。爆発音・レーザー音・サイレン・電話のベル音などの効果音集と、おなじみのゲームのタイトル曲集(「ドラゴンクエスト」エニックス/「グラディウスII」コナミ/「トップランディング」「バブルボブル」タイトー/「ドラゴンスピリット」ナムコ)がついておる。データ集を駆使すれば、自作ゲームはもっと面白くなる。理解できたかな?

Q4: ハカセ、もう、これだけ?

A4: とんでもない。自然画ライブラリー集を忘れてもらっては困る。

MSX2+の1.9万色の自然画モードを使った「自然画ライブラリー集」もついておる。疲れたときに目を休めるBGVに使いたまえ。ホッとすると同時に、自然画の美しさにハッとするであろう。

プレゼントしよう! F1ツールディスクII!!

(期間:'89年2月21日〜4月20日)

HB-F1XDJ、またはカラープリンタHBP-F1Cを購入してくれた諸君に、進呈いたそう!!!

(くわしくは、店頭でお問い合わせ下さい)

クリエイティブパソコン

F1XDJ

MSX2+ HB-F1XDJ 標準価格 69,800円

1 ゲームがつくりたくてたまんなくなるぞ

「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」に「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。と〜ぜんBASIC解説書もBASIC文法書もついてるぞ。

2 日本語処理機能だって標準装備さ!

F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約150,000語(複合語含む)の内蔵された連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能(MSX-JE)も内蔵。もうこれで日本語はバッチリ。

3 FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。

8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、リズム5音のスグレモノのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。

4 1.9万色の自然画再現。こりゃ、自然画モードだ。

5 横スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。

■3.5インチ〈FDD〉内蔵■〈スピコン〉〈連射ターボ〉搭載■〈ポーズボタン〉機能付■〈集中インジケーター〉装備■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■〈2スロット〉装備

「ヒットビットスタッフになろう!! ソニープログラミングコンテスト」を応募して欲しい!!

■一般プログラム部門 ゲームソフト(R.P.G.シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。■小林ツクロウ君部門「F1ツールディスク」(F1XD、F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ付属)または、「センサーキッド」を使ってつくったプログラム。■アイデア部門 こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください。

●応募期間/'88年12月1日〜'89年3月31日(当日消印有効)●応募作品/MSX規格でつくられた自作ソフト。フロッピーディスクまたはカセットテープで参加して下さい。応募されたプログラムは、お返しできません。応募プログラムの著作権等一切の権利はソニー(株)に帰属いたします。応募作品は未発表のものに限ります。●各部門ともベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞、のほかアイデア、テクニック、グラフィック、ひょうきんさなどを評価する特別賞があります。各賞入賞者には、ヒットビットスタッフとして、HIT BIT商品(パソコン・周辺機器・ソフト)のモニター(モニター後は返却)と表彰が行われます。また、応募者の中から、抽選で300名様にソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」をプレゼント/〈わしくは、店頭ポスター・チラシを参照。

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMF係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

●この誌面に掲載されている全商品の価格は1989年3月31日まで有効です。

SONY

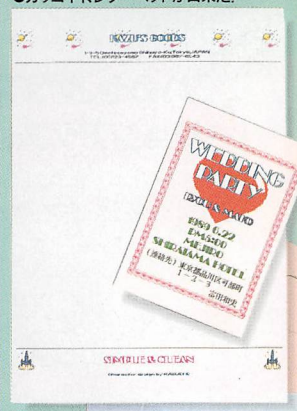
プリントの世界を支配するのはキミだ。

How do you do?
私は「ドクタープログ」。
ゲームからプログラミングまで、なんでもおまかせの
天才ハカセである。これから広い広いMSXの世界を
あれこれお教えする。私の教えを吸収し、諸君のつくる
心をひろげて欲しい。では。

つくる楽しみ

プリントショ

●カッコイイ、レターヘッドが出来た！



●メニューなんかもつくれるゾ！

新発売！

FOR CREATIVE MIND
つくる心をひろげる

It's a Sony

●下記のソフトは、メインRAM64K以上、V-RAM128Kのパソコンシステムでお使いください。またMSX2のソフトはMSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい。

がまた増えたのだ。これが待ちに待ったカラープリントである。

ップⅡMSX版、新登場。

操作、簡単。すべて選択式！

選択式操作だから特別なコードやキー操作を覚えなくてもいいぞ。オリジナルのレターヘッド・グリーティングカード・カセットインデックスカード・はがき(裏面)・ポスター・横断幕など、誰でも簡単にできる。たとえば自分だけの便箋やオシャレなパーティ招待状づくりに。カノジョへのオリジナルカセットのプレゼントに。年賀状、暑中見舞に。イベントのポスター、運動会の応援、学園祭模擬店のメニュー表に。いろいろ応用して、個性を存分に発揮してほしい。

●パーティーの招待状も封筒までこの通り！

●カラーポスターもこの通り！

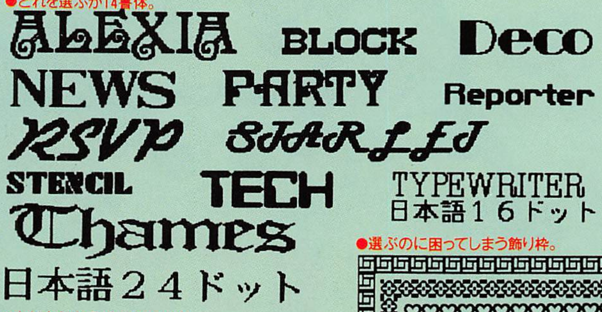
●カセットインデックスカードもお手のもの！

●横断幕もデッカク印字！

表現力、豊富。書体14、イラスト126、飾り枠19！

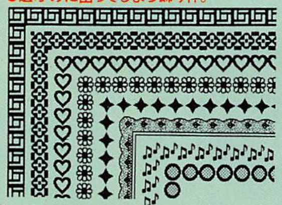
なんと英文12書体、和文2書体、イラストは126種、キレイな飾り枠も19種。キミのメッセージにふさわしい表現を選べるのだ。

●どれを選ぶか14書体。



●まだまだあるゾ、イラスト126。

●選ぶのに困ってしまう飾り枠。



オリジナルイラスト作成、可能！

簡易グラフィックエディターでオリジナルイラストの作成ができる。この世にただひとつのオリジナル作品をおもいっきり描きだしてほしい。

作品派？ 実用派？ 2種の、リボン！

あの子へアタックするこの1枚だ！という作品派ならマルチカラーリボン。何はともあれいっぱい印字、という実用派なら黒のモノカラーリボン。じっくりえがくか？たくさんつくるか？リボンの使い分けで、プリントはさらに多彩になるぞ。

新発売

手づくり印刷キット
プリントショップⅡ
THE Print Shop

MSX2 2DD×2

HBS-B014D 標準価格12,800円

©1989, Sony Corporation/
©Broderbund Japan

リボンカートリッジ(黒)HBP-R1標準価格700円/マルチカラーリボンカートリッジHBP-R1C標準価格1,000円

プリントショップⅡと組み合わせれば7色カラー印刷だ。

サーマルカラー漢字プリンタ*
HBP-F1C 標準価格49,800円

●印字方式／熱転写方式●用紙幅／葉書からB4縦サイズまで●プリンタケーブル付属

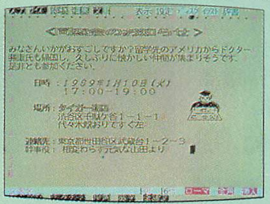
*マルチカラーリボンでの印字は内容により時間のかかる場合があります。

●**カラー印字だ！** マルチカラーリボンカートリッジを使うと、グラフィックエディターでつくったCGのハードコピーが、カラーで、できる。さらにプリントショップⅡと組み合わせると7色カラーでオリジナル印刷、できる。●**マルチフォントだ、6種の書体！** 和文3種(標準・ポエム・かしこ)、英文3種(標準・ポエム・デコ)と表現力いっぱい。●**JIS第一・第二水準漢字ROM内蔵の24ドットだ！** もちろんJIS第一・第二水準漢字ROM内蔵。人名・地名もほぼ網羅。便利な、ハガキ宛名印字フォーマットもついてるぞ。

さらに日本語の世界を手に入れるソフトたちもいかがかな。

エンピツ感覚なのに機能充実。

●プルダウンメニュー採用の上MSX-JE対応だから、使いやすく高速変換もオーケー。●JIS第1・第2水準対応のうえ、文字修飾機能も文字サイズもイロイロ。●ブロック編集機能だから文書編集はラクチン。●約100種類のイラスト集付属もタノシイ。



高機能日本語ワープロソフト
文書作左衛門(ぶんしょさくざえもん)

MSX2 2DD×2 HBS-B012D 標準価格6,800円

©Sony Corporation/イラストデザイン© Broderbund Japan

葉書ならおまかせ。

●『約1000件』の住所を多重検索なども可能。●『毛筆書体(JIS第1・第2水準対応)』で宛名印字できる。レイアウト表示もついてるぞ。●『裏書ワープロ』もついているから、葉書のことならおまかせ。●『カンタン操作』のガイダンス画面表示。

住所録ソフト
はがき書右衛門(かきえもん)

MSX2 2DD×3 HBS-B013D 標準価格7,800円

©Sony Corporation

キミのMSXにも「作左衛門」「書右衛門」が使えるのでござる。 MSX-JEを内蔵していない今までのMSX2でも「文書作左衛門」、「はがき書右衛門」が使えるようになるのだぞ。●漢字BASIC●JIS第1・第2水準漢字ROM●MSX-JE(辞書ROM約15万語)内蔵。

MSX標準日本語カートリッジ
HBI-J1 標準価格17,000円

©ASCII Corporation/
©エルゴソフト & ©Sony Corporation

MSX2

●商品のカタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー㈱カタログMF係へお申し込み下さい。●MSXはアスキーの商標です。

●この誌面に掲載されている全商品の価格は1989年3月31日まで有効です。

HAL Laboratory

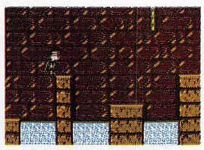
運をつかんで手当たりしだい!!

運もツキも実力のうち、というけれど
この3つのゲームが、まさに、そう。
手当りしだいに進むうち
そこらじゅうに、運やツキがごろごろ。
しっかりつかんで実力にできるか、さて。

4月下旬発売予定

田代まさしのプリンセスがいっぱい

白雪姫、人魚姫、親指姫、シンデレラ姫と、マーシーこと田代まさしが繰り広げる大冒険アクションゲーム。コミカルに、ダイナミックに、縦横無尽に活躍するマーシー。はたして、姫たちを無事救い出しハッピーエンドを迎えることができるか。

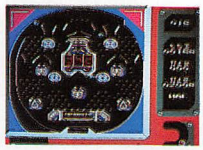


DISK 3.5インチ 2DD
MSX2 予価¥6,800

3月下旬発売予定

パチプロ伝説

運か、腕か。クギを調べ、人のウワサ話に耳を立てて、いざ、勝負台を決定。リアルなサウンドとグラフィックが、まんまフィーバー気分。1発の明暗が、もう、こたえられないッ。開店前に行列するなんて、やってられないネ。



ROMカートリッジ 予価¥5,800
MSX2 MEGA ROM

3月下旬発売予定

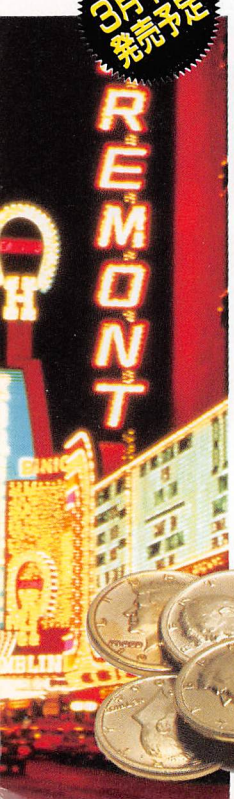
アメリカンドリームが、ここにある。

ビバ!ラスベガス

DISK 3.5インチ 2DD
予価¥6,800 MSX2

眠らない街、ラスベガス。ここで、ルーレットやブラックジャック、スロットマシーンにキノと、4つのゲームを渡り歩きつつ、さまざまなドラマを経験することができる。アメリカンドリームに取りつかれたギャンブラーのように、ぜひともタキシードを着てプレイを。

※ゲーム画面写真はファミコン用です。



※MSXはアスキーの商標です。

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-6344代

©1989 CBS／SONY GROUP INC.

MSX・FAN 4 CONTENTS

1989 APRIL

本書に関するお問い合わせは
☎03-431-1627へ
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受付けています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

FAN ATTACK ★熱い攻略満載

ハードに9面までの重要ポイントを完全攻略!!

魂斗羅（コントラ） ……8

FAN ATTACK特番 ★3大AVG徹底攻略

スナッチャーたちの真の目的は何だ!

スナッチャー ‥14

ラクーン暴走の真相に迫ってみるぞ!

サイオブレード ‥18

琥珀館で起きた殺人事件の犯人とは!

琥珀色の遺言 …22

FAN NEWS ★新作ゲーム満載

▲ディスクパック ▲ゲーコレ番外編 ▲ドーム ▲熱血柔道

何でもかんでもつめこんだディスクマガジン
ディスクパック ……106

ゲーコレに番外編登場。これ1本で7倍楽しい
コナミゲームコレクション番外編 …108

小説が原作のアドベンチャー **ドーム** ……110

秘境が舞台のアクションゲーム **マラヤの秘宝** ……111

開幕まで待てない人のために本編より先行発売 **ファミスタ** ホームランコンテスト…112

背負い投げ一本/MSX初の柔道ゲーム **熱血柔道** ……113

シリーズ2作目。アクションフィッシング **釣りキチ三平** ～釣り仙人編～……114

DS fan ディスクステーションの情報ページ 春号と4号とオマケ情報 ……115

4～6月号連続の特別企画。今年もゲームなど100タイトル準備!
創刊2周年記念読者プレゼント ……32

ゲーム十字軍 ……26
●R・TYPE／パワフルまあじゃん2／孔雀王ほか

ファンダム ……39
●1画面7本＋N画面1本＋10画面2本＋FP部門1本
はじめてのファンダム ……49
MSXサウンドフォーラム ……70

FAN STRATEGY ……72
●ジンギスカン：モンゴルロードの謎／三国志：幻の女、董家殺人事件、兵忠の収獲、忠誠度献金事件／信長の野望〈全国版〉／ちょいネタ伝言板

おいしい情報でルンルン、珍しい情報でドキドキ
情報おもちゃ箱 **FFB** ファンファンボックス……34

FMパックとMSX2+のHow to FM音源
♪PLAY#ミュージック 第4回 そこそこテクニック編／FM音楽館 ‥75

FAN RADAR

ワープロソフト ……100
●4つのワープロソフトの印字サンプルと機能紹介

ゲーム百字軍 ……78
FM音源のBGM遊び/日本語BASICでグラフィックと文字を同居/MSX2とMSX2+の互換性

THE LINKS INFORMATION PAGE ……80
●NW・AVG『キャロット』ついに登場!

ON SALE ●今月は1月15日から2月14日まで……116

COMING SOON ……117
●ミッドガルツ／時空の花嫁／シュヴァルツシルト／ディガンの魔石／モンモンモンスター／テレフォンクラブストーリー

MSX新作発売予定表 ……121
●2月21日現在の情報を掲載

FAN CLIP ●工画堂スタジオ……122

読者プレゼント ●掲載ソフト39本プレゼント……82

FAN-ATTACK

期待のアクションゲームを中盤まで攻略！

魂斗羅 コントラ

地球征服をたくらむ、「レッドファルコン」と名乗る何者かが、ガルカ島を占領した。彼らの手によって島は要塞と化しており、いっさいの侵入者をこばんでいる。そこに築かれた前進基地および中枢を破壊する使命を受けて、最強の闘士である「魂斗羅」が派遣された。はたして、「レッドファルコン」の正体は……。

STORY

魂斗羅には全部で19のステージが用意されている。その地形も雪に包まれたツンドラ地帯から、溶岩の流れるマグマ地帯まで、変化に富んでいる。ステージには横に進むもの、縦に進むもの、3D画面、ボスキャラだけのものと、4種類のパターンがある。今回のアタックではゲーム中盤であるステージ9までを攻略だ。

ステージ構成

ステージ1 熱帯密林 ASPHALT JUNGLE

走って飛んでがアクションの基本！

このゲームには、難しい操作はひとつもない。走る、飛ぶ、撃つの、痛快なアクションだ！

前方へと進んでいくと

ジャンプして銃弾をよけよう

敵の撃った銃弾が迫る！

なんと回転ジャンプする

ピタッと着地した。点数は9.25くらい？

イーグルを取れば能力がアップする！

ステージにただようカプセルを撃つと、なかからイーグルが。取れば基本能力がアップするぞ。

なにやら、上空にただようカプセルが

破壊すると、白いイーグルのマークが飛びだしてくる

取ればジャンプ力とスピードがアップする

進めるのは地上だけじゃない！

ちょっと画面を見ただけでは進める道筋は1本だけと思ってしまうけど、そんなことはない。下のマップでいうと、川のなかやガケの途中など、マップ上のいろんな場所を歩きまわれるぞ。

スタート地点からまっすぐ進むと、この位置

ガケの途中に降りてみた

水面を進むことだってできるぞ

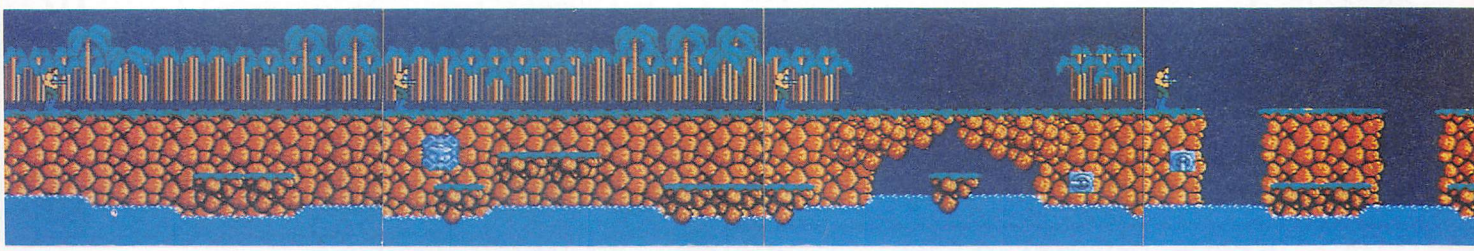
固定キャラへの有利な攻撃方法！

砲台などの堅い固定キャラには正面からの攻撃はつらいものがある。そんなときは、ジャンプで攻撃目標の上面にまわり、下に向けて銃を撃つようにしよう。上はもろいのか、正面から攻撃するよりもラクに破壊できるのだ。お得な攻撃方法だね。

ジャンプして下に銃弾を集めろ

前方に砲台が出現した。かなり堅い敵なんだよね

上面から攻撃をしたので、だいぶラクに破壊できたぞ



※画面は開発中のものです。 ©コナミ

後半ステージの紹介だってある！

前号のファンスクープで紹介した魂斗羅だけど、今回はアタックに挑戦したのだ。ひさびさの単純明快なアクションゲームだけに、期待している人も多いだろうね。そんな人なら読まずにはいられないぞ！

コナミ
☎03-264-5678
4月発売予定

媒　体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	64K
セーブ機能	新10倍
価　格	5,800円

5種類の武器をうまく使おう！

ステージに点在するイーグルマークのついたシャッターを破壊すると、ライフルのマークが出現する。それを取れば武器がパワーアップするぞ。シャッターによって出現するものはちがうけれど、全部で4種類の武器が選択できる。状況に応じたパワーアップをするようにしよう。

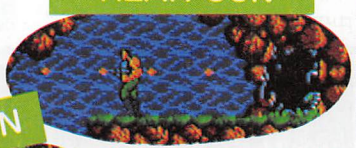
ガケのなかほどにシャッターがあった。破壊してみよう

ライフルのマークが出現。取れば武器がパワーアップ

MACHINE GUN

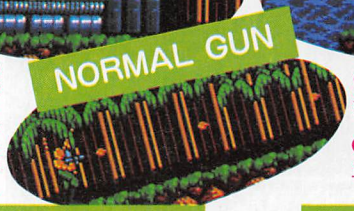
ボタンを押しっぱなしで連射が可能になる、ありがたい武器

REAR GUN



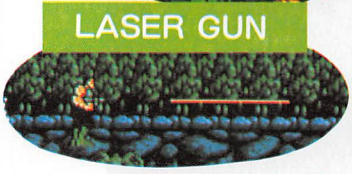
前方と後方に同時射撃が可能となる。これで背中も安心

NORMAL GUN



最初から装備している武器。単発なので、頼りないのだ

LASER GUN



グラディウスのようなレーザーが発射される。敵を貫通しながら進むのだ

FIRE GUN

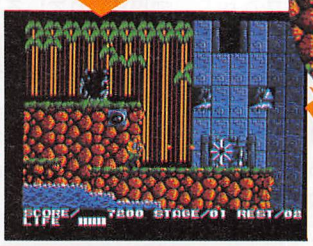
射撃方向の広い範囲に銃弾が発射される。なかなか使える武器のひとつだ

ステージ最後には多くの砲台が！

激しい攻撃をかわしてステージの最後までたどり着くと、前方には堅固そうな砲台群が待っていた。やはりボスキャラは、避けて通れない道なのだ！　ジャンプで敵弾をよけ、降下してくる兵士を倒しながら、砲台をひとつずつ破壊していこう。すべて破壊すれば、つぎのステージへの道が現れる。地下通路へと突入だ！

まずは目前にある砲台を破壊しよう。敵弾に注意！

つぎの攻撃目標は、2基ならんだ砲台だ

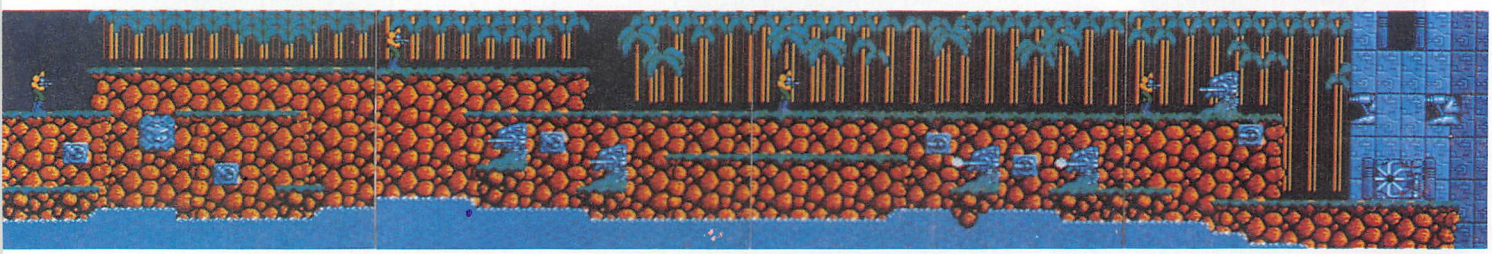


最後は、つぎのステージに続くシャッターを攻撃！

おつぎは手強い回転砲台を破壊すれば安心だ

シャッターの向こうにある通路に進入して、このステージとはお別れだ

つぎのステージへ



ステージ2 第1地下通路 1ST UNDERPASS

まったくイメージのちがう3D画面だ！

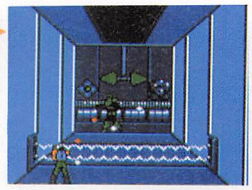
ステージ2である地下通路は、まえのステージとは画面がまったくちがう。いわゆる3D画面なのだ。とはいえ、ダンジョンのように通路が複雑に構成されているわけではないので安心だ。通路の壁にあるバリア発生装置を破壊しながら奥へと進むのだ。

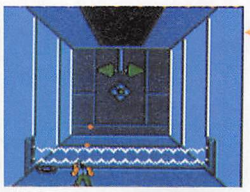
3Dステージではパワーアップができないので、より的確な攻撃が必要だ。また、数多くのトラップが仕掛けられているし、ステージの最後には強力な砲台群が待ち受けているので、一瞬たりとも気をぬけない。これは、これ以降の3Dステージすべてにいえることなのだ。

↑2Dステージのような逃げ場がないので、ジャンプを多用して敵弾をかわせ

マシンガン

通路の壁にはマシンガンが設置されていて、銃弾をばらまいてくる。早めに破壊しておかないと、やっかいなことになるぞ。


↑複数マシンガンが設置された壁もある

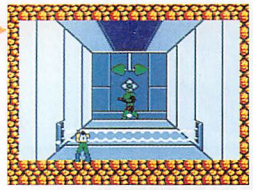

↑ボスキャラでいう弱点のようなものだ

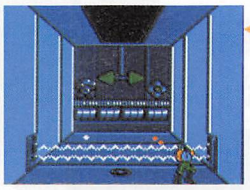
バリア発生装置

どの通路の壁にもバリア発生装置がある。これに銃弾を撃ちこんで破壊しないかぎり、前進できないのだ。

バリア

バリアは、行く手をさえぎる妨害物であり、強力なトラップでもある。これに触れると体がしびれ、しばらく動けなくなる。


↑さわらぬバリアにたたりなし、だね！

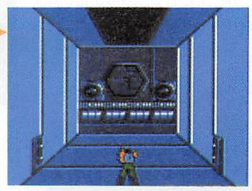

↑ふせ撃ちでないと攻撃できない

爆雷

小さなタルのようなものが転がってきたら、それが爆雷だ。ジャンプでかわさないと、爆発でかなりのダメージを受ける。

ボス

3Dステージにも、やはりボスキャラが待ち受けているのだ。マシンガンや爆雷をよけながら、中央のセンサーを破壊しよう。

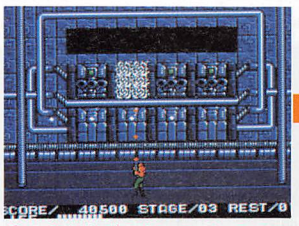

↑マシンガンも爆雷も設置されているぞ

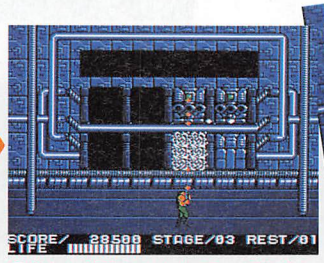
ステージ3 殺人センサーNo.1 HOMICIDE CENSOR No. 1

ボスキャラだけが登場するステージ！

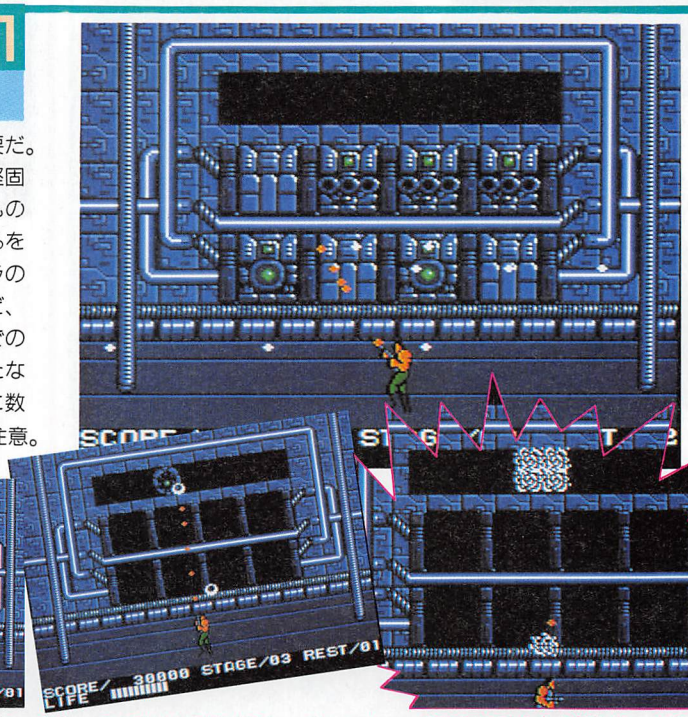
ステージ3には、マップのようなものはまったくない。ただボスキャラがいる1画面だけのステージだ。兵士を回避したり、トラップをかわしたりといった、ほかのステージにあるような苦労はない。しかし、敵弾をよけるという作業に関しては、他の1ステージぶんの苦労が必要だ。

ボスキャラは、数多くの堅固な砲台とセンサーのようなもので構成されている。そいつらをすべて破壊すればボスキャラの中心部(弱点)が出現するけど、それまでが大変だ。いままでの砲台は1発ずつしか弾を撃たなかったが、この砲台は1度に数発の弾を撃ってくるので要注意。


↑いきなりボスキャラがいるので、心の準備をする間もなく戦闘開始



↑激しい攻撃をかわして、1基ずつ砲台を破壊していこう



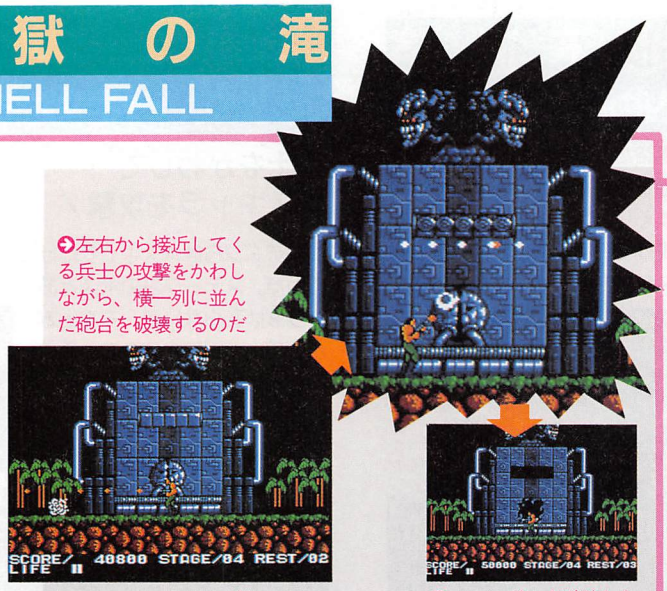
↑すべての砲台を破壊すると、ボスの中心部が出現した。さらに戦闘は続く

↑左右に動く中心部をやっとのことで破壊した。ステージクリアだ

ステージ4 地獄の滝 HELL FALL

エイリアンの頭つきの砲台が！

滝を登りつめると巨大な砲台が出現した。しかも、その上部にはエイリアンの頭のようなものがついている。エイリアンの頭そのものが攻撃してくることはないが、左右からは兵士が、上からは砲台がはげしい攻撃をしてくる。まずは砲台を破壊し、続いてその下にあるセンサーを破壊すれば、エイリアンの頭が爆発してステージクリアとなり、第2地下通路へ突入できるのだ。



左右から接近してくる兵士の攻撃をかわしながら、横一列に並んだ砲台を破壊するのだ

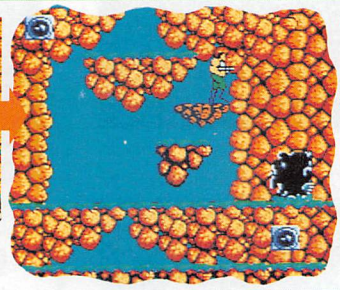
巨大エイリアンの頭には驚かされる

ついにボスを破壊した

動く岩にタイミングよく乗れ！

ステージのところどころに、左右に動く岩がある。それに乗らなくては上に登れないという状況に、何度か出会うだろう。ジャンプ力がアップしていれば、その心配は必要なくなるけどね。

動く岩が接近してきた。くるくるっとジャンプをすれば……



うまく着地。これでひと安心

水中から出現する敵に注意！

このステージでは、滝のなかからも兵士が出現するのだった。こいつの撃ってくる弾は左右に広がって落ちてくるので、くぐり抜けよう。出現タイミングをつかめば、倒すこともできるぞ。何かと油断ならない敵だ。

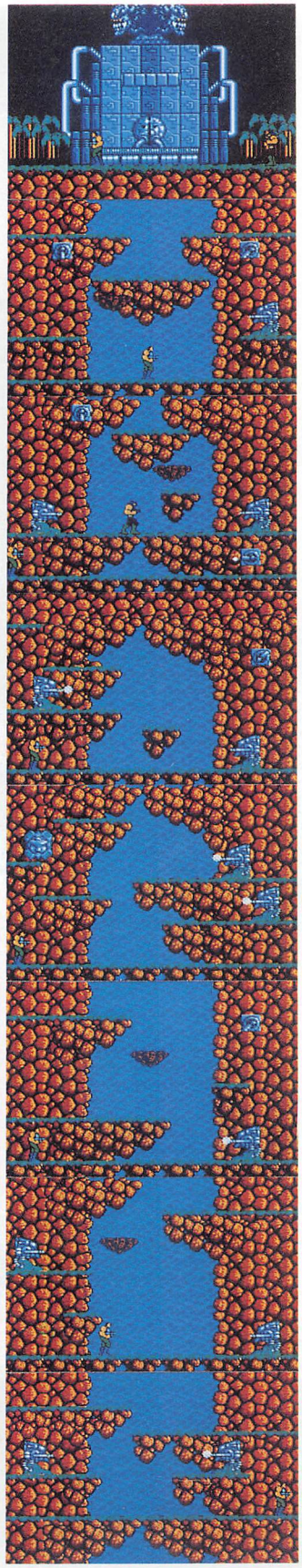
水中からぬっと敵が出現して、なにやら上方に弾を打ち上げた

弾は上空で分裂して、3発に！

ジャンプをくり返して上へ！

このステージは、いままでになかった新しい構成で、ひたすら上へ登り続けなければならない。流れる滝を背景に見ながら、ジャンプをくり返すのだ。できればジャンプ力もアップさせておくと、かなりラクに進めるのだ。当然、敵の攻撃も激しさを増しているので、油断できない。

ボーンボーンという感じでジャンプをくり返して、滝の上へと進んでいこう。登りつめたところには、なにが待ち受けているのだろうか



スタート

ステージ5 第2地下通路 2ND UNDERPASS

すこし長くなった3Dステージだ！

ステージ2・地獄の滝を抜け、つぎなる戦いの舞台は第2地下通路だ。基本的に、内部は第1地下通路と同じで、兵士も出現するし、数々のトラップも待ち受けている。ただ、すこしだけステージが長くなっているのだ。

ステージ2と同じく一方通行なので安心だ

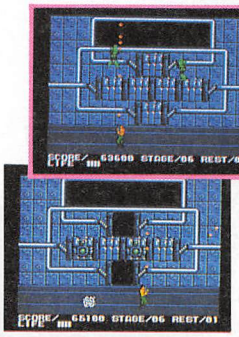
壁に設置されたマシンガン数は増えている

ステージの最後には、もちろんボスキャラが待ち受けている。マシンガンはたくさん弾を撃ってくるわ、爆雷は転がってくるわで、もうたいへん

ステージ6 殺人センサーNo.2 HOMICIDE CENSOR No.2

兵士をかわしてボスキャラを攻撃！

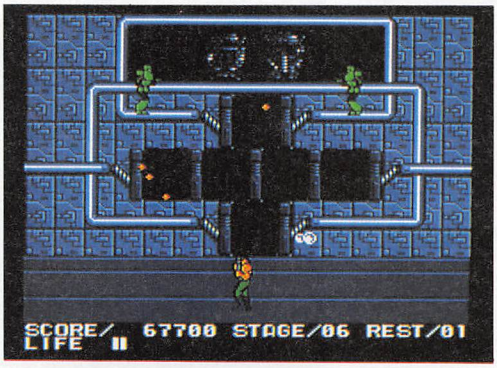
ステージ6はボスキャラだけの面だ。ステージ3のボスとあまり形は変らないが、左右上方から兵士が出現するので、そいつらも倒さなければならない。このステージのボスにも、どんでん返しがあるので注意しよう。



ずらりと並んだ砲台群に威圧されそう

敵の激しい攻撃が始まった

ハッチが開き、



左右から接近・攻撃をしてくる兵士に注意しながら、砲台とセンサーを破壊しよう。すると、上部に2つの仮面状のものが出現。ふたつが重なったときだけダメージを与えられる。チャンスを逃がさないように！

ステージ7 ツンドラ地帯 TUNDRA AREA

いきなりの迫撃砲をジャンプでかわせ！

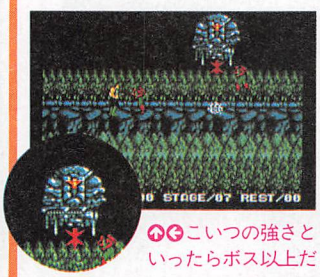
このステージでは迫撃砲による攻撃がある。弾が着弾する直前にジャンプをすればかわせる。

森のなかから迫撃砲弾が飛んできた。ずるいなぁ！

爆発、と同時にジャンプで回避

激しい攻撃の空中要塞が登場

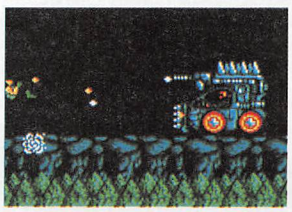
ステージ最後でもないのに、ボスのような空中要塞が出現！猛攻してくるので注意しよう。中央の赤いところが弱点。



こいつの強さといったらボス以上だ

堅一い装甲車がじりじりと迫る

空中要塞を破壊してひと安心と思いきや、つぎは装甲車が出現する！　離れたところで軽くジャンプしながら銃を撃てば、ほとんどダメージを受けずに倒せる。2台連続で出現するので、1台破壊しても気を抜かないで。



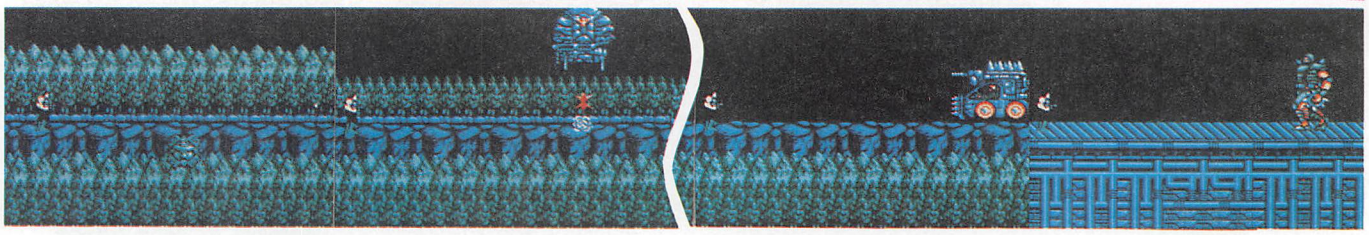
装甲車というだけあって、破壊するにはかなりの攻撃が必要

ステージのボスは頑丈な大男だった！

このステージのボスは、見上げるほどの大男。たまに撃ってくる弾さえよけられれば楽勝だ

こいつの弱点は頭部だけで、それ以外の部分を攻撃しても効果はないぞ

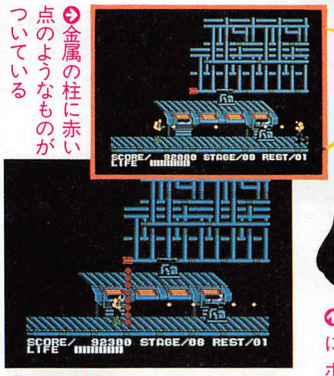
いかにも強そうな大男。もっともボスキャラらしいボスキャラだ



ステージ8 エネルギーゾーン ENERGY ZONE

トップレーザーをきりぬけろ!

このステージでは、絶えず上のほうに注意しながら進んでいこう。赤い点のようなものが見えたら、それはトラップなのだ。近づくとレーザーを撃ってくるので、間合いをとって前進するようにしよう。



金属の柱に赤い点のようなものがついている

おそるおそる近づいてみると、いきなりレーザーが発射された!

ステージ7のボスがふたたび登場!

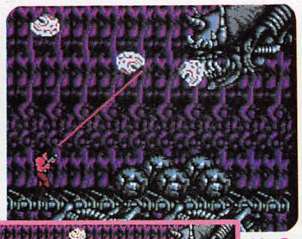
このステージのボスキャラは、ステージ7と同じ大男だ。攻略方法はまったく変わらないので、ステージ7のときと同じように戦えばいいわけだ。

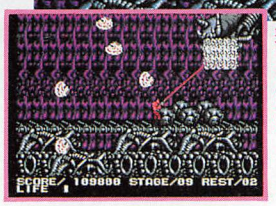
不死鳥のようによみがえったボスキャラ大男

ステージ9 異星人ゾーン ALIEN ZONE

巨大エイリアンが立ちはだかる

このステージのとちゅうには、巨大エイリアンの頭が出現する。ステージ4でも似たようなものに出会ったけど、比べものにならないほど大きいのだ。こいつの弱点は口だが、そこからは子エイリアンがたくさん吐き出されてくるので、警戒しよう。

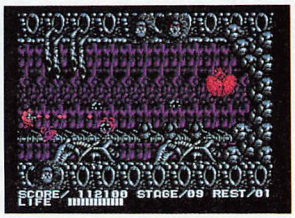




岩のかげから攻撃するのがベストだ

ステージの最後はエイリアンの大心臓

どうやら、このステージはエイリアンの体内だったようだ。臓器を思わせるような地形が続いて、そこからたくさんの子エイリアンが生み出されていく。このステージのボスキャラは、エイリアンの心臓のようなものだった。周囲に出現する子エイリアンどもを倒しながら銃弾を撃ちこんでいこう。下の写真の位置に立てば、射撃をやめないかぎりはダメージを受けない。



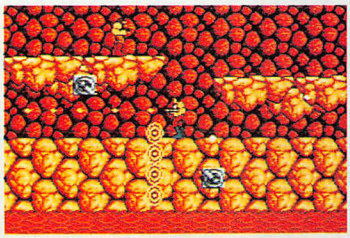
エイリアンの体内にいるなんて、よく考えてみると気持ち悪い……

ステージ10以降には、より強力な敵が待ち受けている!

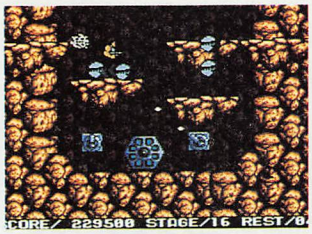
ここまでを振り返ってみると、ガルカ島を占領しているものの正体は、どうやらエイリアンのようだ。いったい彼らは、なんの目的で地球にやってきたのだろうか。相手が人間ではないとすると、これから先のステージの戦いは、かなり厳しいものになるだろう。残されたステージ数は、あと9つ。洞窟、マグマ地帯、地下要塞といった難関が続いていくのだ。これまでに得た攻略方法を活用して、以降のステージに挑もう。最後に待ち受けているものはなにか、自分自身の目で確かめてほしい。エンディング目指してがんばろう。

ステージ10は洞窟。ステージ3・地獄の滝とは反対に、下へ下へと降りていくのだ

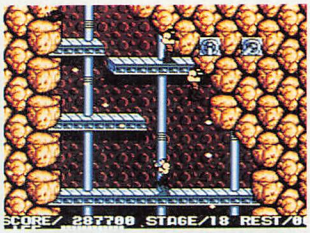
ステージ15・殺人センサーNo.4。ボスキャラステージもまだあるぞ!



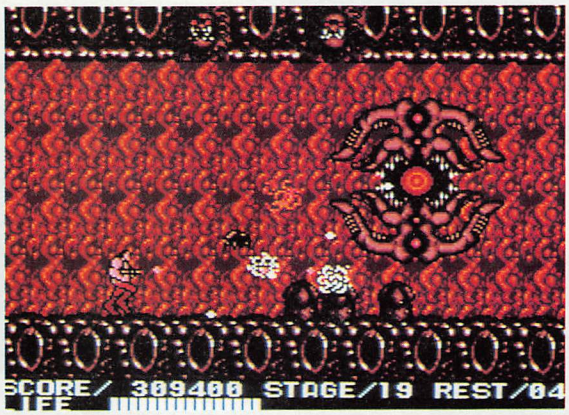
ステージ13のマグマ地帯。溶岩を背景にしながら、左へと進んでいくステージ



ステージ16・地下の滝。下へ下へと滝下りをしていくのだ



ステージ18・地下要塞。敵の本拠地はもうすぐだが、攻撃も激しい!



ステージ19・邪悪空間。ここが最終ステージだ。この奥に、敵の首領が待ち受けているのだ……

1

FAN ATTACK特番!

3大AVG徹底攻略

スナッチャー
サイオブレード
琥珀色の遺言

寒かった冬も終わり、もう春だ。この冬をにぎわせてくれた大作AVG3本を徹底大解剖の12ページ。読みなさい、されば救われん!

にっくきスナッチャーの目的は何だっ!
真相に迫るのである!

スナッチャー

SNATCHER

コナミ
☎03-264-5678
発売中

媒体	LD200(専用サウンドカートリッジ付)
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

着任早々、まだ顔も見ぬ同僚ギブスンがスナッチャーの手にかかり殺されてしまったギリアン・シード。失意の娘、カトリーヌを訪ね、手がかりを探すが……。

CHECK POINT 1

まずはナポレオンと接触を!

ネオコウベシティーに暗躍するスナッチャー。対スナッチャー特殊班ジャンカー本部に、物語の主人公、ギリアン・シード着任早々、事件がもち上がる。先任のJ.J.ギブスンが、スナッチャーを発見、追跡中というのだ。後を追ったシードは、ギブスンの惨殺死体を発見。ここは、死体と、ギブスンのナビゲーターロボットをよく調べれば先へ進めるはず。ここで得た手がかりを本部へ。お次はギブスンの娘、カトリーヌのところへ。家に入れてもらうためには、マニュアルをよく読まないとね。デカ部屋のフロッピーは、この家のパソコンで読めるはず。その他とれるものは全部とろう。ギブスンの写真も、後で役に立つはず。カトリーヌには悪いけどね。さて、ギブスンのお腹の中のくじら肉。このくじらを食べさせる店を探すのが前半のヤマといえそうなんだけど、この店の手がかりがなかなかつかめない。情報屋のナポレオンに会いたいんだけど、コンタクトの方法がわからなかったりする。困った、とか思ってメカニックのハリーの部屋に相談に行くと、なんとブランデーのびんが。ブランデーといえばナポレオン。ここまで来ればもう楽勝。ナポレオンにテルテルしよう。おっと、その前に本部のガウディで、ナポレオンっていうのを調べておかないとね。合言葉を知らないと、電話を切られちゃう。合言葉をいうと、アルタミラ前での待ち合わせ。ここで、アウターヘヴンの場所を聞いて、とりあえずくじら料理に一歩近づく。

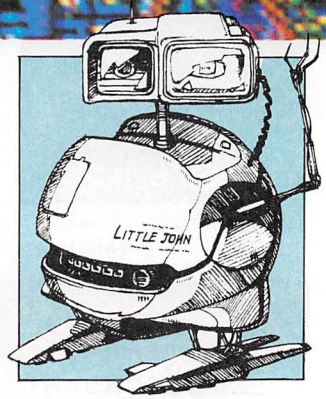
↑赤字で表示されることは、どれも要注意。後で役に立つと思うものは、ちゃーんとメモしとこう!

↑ギブスンの書斎。サン・スクリーンが。シールは、ジョイ・ディヴィジョンと書かれている

←ギブスンのフォト。わかりきってるもの、なんて思わずに、きちんと「取る」ね。これを見せる相手がいるのだ

ブランデーといえば……

↑ハリーが酔いどれていたのは、このブランデー。ラベルを「調べる」というのがカギだな。



↑存在感のある顔だ。こいつがナポレオン。きちんと、合言葉が入力できないときられちゃうぞ

なんでおまえがナポレオン!?

↑ナポレオンは変装の名人である。この後2回登場するが、どれも変装してる。これはまだいいほう

©コナミ

CHECK POINT 2

「アウターヘヴン」クジラが食えるぞっ！

アウターヘヴンに着くと、変装してないとダメヨッ！　となる。ジョイ・ディヴィジョンでマスクを買わないと。広告はアルタミラ前でね。でも、このジョイ・ディヴィジョン、なかなかマスク売ってくんない。「見る」で、マスクを見て、なんとかしないとね。最初は、お金では買えない、とかいわれるけど売ってくれるんだ、本当は。アウターヘヴンではイザベラに、ギブスンの写真を。彼と会っていた男の顔が浮かびあがるはずだ。

入れてよー

やっと、アウターヘヴンにたどり着いても、変装してないと入れない

アルタミラ前でじっとしてると、広告が。電話をして場所を聞くのだ。コナミマークみたい

マスクを発見するのが、先決。早く買いたいのに。金はあるんだけどなあ

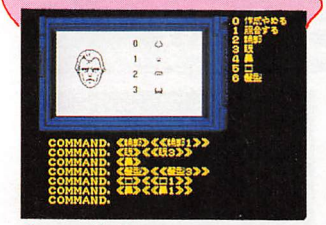
ねーちゃん、この男知らへん？

イザベラには、ギブスンの名をいっても意味なし！　ちゃーんと写真を見せないと。挑発的な衣装

CHECK POINT 3

スナッチャー発見！　でも気をつけてね

モンタージュ作成！



ここが意外にひっかかった。特に鼻の部分。パーツだと、ほとんど形のないのが正解だったりする

イザベラにギブスンといっしょにいた男の特徴を聞いたら、さっそくガウディでモンタージュ作り。モンタージュを照合の結果、容疑者は2人。1人ずつあたってみよう。イワンのほうが先か。だれもいないみたいだけど、確かにいる証拠がどっかにあるはず。次が、フレディ。タクシードライバーの家だ。奥さんは美人のリサ。何もないはずはないんだから、徹底的にしつこく迫ってみよう。どうみてもこの夫婦、におうのである。浴室を調べてみると、まず第一の展開。でも、それで終わりにはならない。一度、外に出てみると、あら不思議、電気がついてる。あわてて引き返すと、という前にセーブはしておきたい。死ぬかもしれないパターンなのだ。まっ、ここから後は自動的に進むので、わざわざ書くこともないかな？　さて、第一部が終わったら、本部で前半のまとめ。これが済むと、待ってました！　のリトル・ジョンのメモリーが見られる。病院の映像だ。後半は、この病院をつき止めるのがメインになる。写真があるから、すぐ見つかるかと思ったんだけどねー。

イワンのほうは、まずレゲエおじさんに話さないと

ノックしてもいないみたい。でもよく見れば……

フレディの部屋に奥さんのリサが。奥の地図に注目

2人の容疑者だ！

意外！　ひとつのモンタージュから、2人の容疑者の名前が……。どっちも調査ね！

浴室を調べると、ジョイ・ディヴィジョンの日焼け止めが

これがリサの実態！　ギブスンの爪に残された皮ふ組織は彼女のものだったのか!?

リサを倒した後、浴室へ行くと変化が……。前半のクライマックスが近づいているのである……

ギブスンが探していたのは？

ギリアン・シード、キメのポーズ。ランダムに助けられたくせに、しぶさがにじみ出ててかっこいい

リトル・ジョンのメモリー映像。問題の病院

おまえナポレオンか？

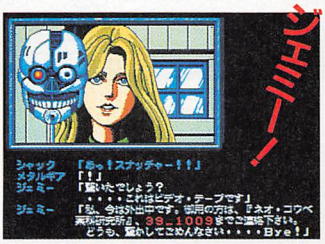
オウリン病院を教えてくれるが、これはムダ足に終わる。でもいちおう調べないと進めないぞ！

CHECK POINT 4

ビデオフォン、テルテル！ でもみんなつかまんない

ナポレオンの情報にしたがって、オウリン病院に行ってみるけど、ここは単なるペット専門病院。情ない。元奥さんのジェミーにも聞いてみるけど、調べて、こっちから電話するわ、と軽くいなされちゃう。どうしようかなー、とか思ってると、いきなりミカからの電話。カトリーヌがあぶないっ／　あわててかけつけるが、家はカラ。どこに行ったのかなー。家の中を探してると、前には気がつかなかったこの家のミニチュアが。中には何も入ってないけど。

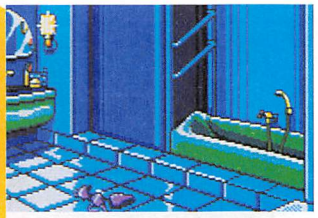
行けるところが限られているので、あっちこっち行けばみつかるはず。自分の家に戻ると、部屋に電気がついている。消し忘れのはずはない／　部屋は鍵もかかっていなくて、浴室に入ると、誰かがシャワーを浴びている。中に誰が入ってるかはだいたいわかっていても、なかなか出せない。「呼びかける」なんてコマンドがあればいいんだけど。中にいるのは、予想通りカトリーヌ。人が心配してるのに、ちゃっかりシャワーを浴びてるなんて、根性モノだぜ／



元、奥さんのジェミー。いきなりスナッチャーのお面かぶって登場。こんなもん売ってるのかな

わっ！　久和ひとみみたいなミカ！　なんていってちゃいけない。カトリーヌがあぶないのだっ！

あちこち探し回ったあげく自宅に帰ると、自分の部屋にあかりが



キャッ！ ちょっとエッチ

紫色のブラジャーが、脱ぎ捨てられている。こんなもんに「取る」したってだめだよん！

CHECK POINT 5

クィーン病院に潜入！ 謎の中国人あらわる！

風呂上がりのカトリーヌはまた非常に色っぽくてかわいいわけだが、そんなことをいっている場合じゃない。カトリーヌの家で見つけた、あの家のミニチュア。あの中に、病院のリストがあったのだ。この中からお目あての病院を探すわけね。ここで役立つのは、前から持ってて何の役に立つかわからなかったチェスの駒。名前を入力すればOK。病院名がわかったら場所も調べておこう。いよいよ潜入だっ／　病院は、意外や無防備。すぐ入れるし、敵はいないし。1番目の部屋、2番目の部屋と何にも得られず／　3番目の部屋でやっと手がかりらしきものが。風景画と、アウターヘヴンのマッチ、それから奇妙なカルテの切れはし。こいつを解読するのが、これからの課題。中国語は中国人に／　とは思うんだけどナポレオンはつかまらない。

だいたんなポーズのまま、いきなり本題へ。ここは、カンも使わないとね。手がかりもあるけど

クィーン病院に潜入。手がかりがいっぱい。でも結論はあせらずにね。これも「取る」／

クィーン病院院長の名前は覚えておいて、ガウディで調べておこう。まっ、いちおうね

謎のカルテの意味。ナポレオンに聞けばいいのはわかってるのに、こういうときに限ってつかまんないのだ

やたーっ／　やっとナポレオンへの電話に反応あり。どこ行ってたんだおーっ！

どうしちゃったのかなー、と思ってると、やっとメッセージが。表示されるグラフィックでどこへ行けばいいかがわかるはず。密談。カルテを見せても、わからないといわれるだけで、あせり始めたところへ、ナポレオンの人種を聞く、というコマンドが。これでばっちり。ベンソンは、局長の名前でもあり、ハリーの名字でもある。さてさて。

アウターヘヴンで密会。簡単にはカルテを読んでくれない。まず中国人って認めさせる

わかったっ！

カルテは、ベンソンと判明！　さて、どっちのベンソンが悪いのかっ!?　クライマックスだ！

CHECK POINT 6

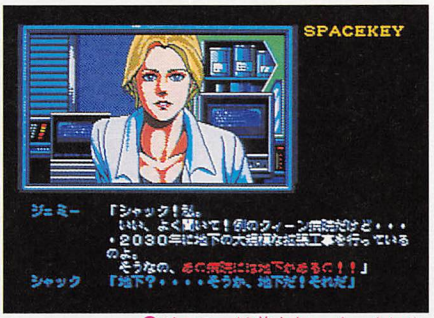
局長とハリーがいないっ！ いよいよ大団円のニオイなのだ

本部に戻ると局長とハリーがいなくなってる。うーむ、どっちにも用があったのに……。まっいないほうが部屋を調べられるからね。問題は局長の部屋の絵。つまらない花びんの絵なのに、局長は異常な反応を示してたものね。でもその前に、ハリーの部屋をちょっと。机の上に何かある。そう紙きれだ。それには"FACE TO FACE"と書かれている。そう、花びんと顔と顔。だまし絵のノリだな。とにかく、これを見ておけば、絵のナゾは解けるはず。絵がひっくり返ると、ソ連の赤の広場の写真に変わる。さって、いよいよ本命は誰かってわかってくるよね。勇んで、本部を出ようとするとジェミーから電話。真相が明らかになってくるんだなー、これが。クイーン病院には地下がある／　っていう情報。なるほど、どうりで1階に何もなかったはずだ。しかも、あの意味深な、レール移動式の机のナゾも、これで解明されたわけだな。

でもクイーン病院のこと、先にジェミーにいっとかないとね。

↑メカニックのハリーの部屋では、机の上をよく調べてちょっ！　メモが見つかるはずだ

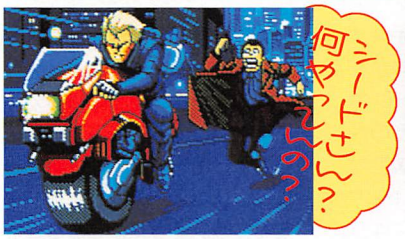
←↑顔と顔に注意すれば、絵の隠された意味もわかるはず。よっく調べれば写真も現れてくれる



↑ジェミーは美人だっ！　くれぐれも、クイーン病院のこと先に連絡しておいてね。よろしく！

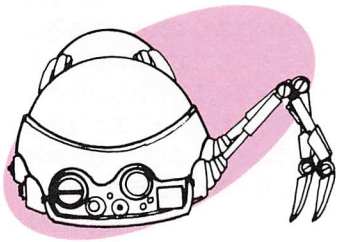
CHECK POINT 7

クイーン病院へふたたび。ラストにしびれるっ！

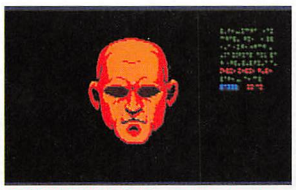


↑トライサイクル暴走！　で結果がこれ。せっかくあせったのに、喜劇的な結果に思わずムカッ！

さて、いよいよクイーン病院へ突入／　と思いきやトライサイクルが暴走／　あっ、セーブしとけばよかったー、このまま死ぬのかなー、なんていちおうあせったりしてみたい。けっこうはらはらしちまったぜいっ／　ここで、またまたランダムの世話になる。こんなにいい人なのに、何でみんな彼を信用してやらないんだろう。クイーン病院、



↑この花びんが、やっぱりキーだったんだね



↑現場で骨を分析。ここにいくには、いちおうあきらめたふりも必要。本当の顔が浮かび上がるのだ

地下に潜入すると、いよいよって感じ。1つめの扉では、「見渡す」を要チェック。2つめも全部チェックし終わると、3つめにも入れるはず。3つめの部屋は入るといきなりゲログラフィック。ぎぼぢわりいよー／　とかいいながら、早く変われと念じる。ガイコツにウジがウヨウヨ。雑炊なんか食べてたらどうすんだろ。まっ、ここから後、本部に戻るまでは自動的に進むから問題なし、だよね。

↑チン・シューホー。謎の中国人もスナッチされていた。危機一髪なのだな、この場面

↑「調べる」にあきたら、見るにきりかえてみる。とにかく、ねばればなんとかなるのである！

さて、本部に戻るともう大変。ミカは隠れてるし、ハリーは虫の息だし、スナッチャーが大暴れしたらしいのだ。えらいこっちゃ。本部は閉ざされていて、外へは逃げられない。絶対／　中にいる。

根性で探し回ってね。

泣かせるうーっ！

↑このシーン、解き方には関係ないけど、感動ものなのでのせちゃった。わりとありきたりじゃない別れの言葉なんだな、これが

根性！

↑机の上の血がポッタンを発見すれば、後は時間の問題。ラストはくれぐれもしくじらないよーに

2 FAN ATTACK特番！
3大AVG徹底攻略

セプテミウス2に何が起こったのか

サイオブレード
PSY-O-BLADE

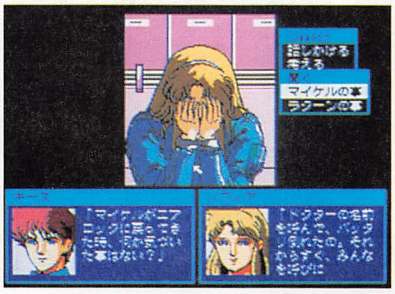
T&Eソフト
☎052-773-7770
発売中

媒　体	CD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク／PAC
価　格	8,800円

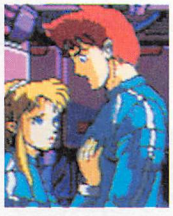
ゲーム開始早々、セプテミウス2には次々に惨事が。いったい、何が起こっているのか。ラクーンを元に戻すためには、地上編での博士救出！　やることは山ほどあるのだ！

CHECK POINT 1
キースは阿呆だ！自己嫌悪になるなよ！

21世紀後半。恒星間有人探査艇セプテミウス2は任務を消化し、帰途についていた。しかし船内のメインコンピュータ、ラクーンの突然の不可解なメッセージを最後に、セプテミウス2は地上との交信を絶った。宇宙省は8名のスタッフを乗せた救命艇キャサワリーを派遣、セプテミウス2の調査、救出に乗り出した。時を同じくしてラクーンの設計者シュルツ博士が姿を消した。暴走したラクーンを直しセプテミウス2を救うには、なんとしてもシュルツ博士を見つけ出さなければ。というわけで、プレイヤーはセプテミウス2内のキースと、シュルツ博士救出に向かったヒューイになり、ラクーンの秘密を解き明かす、というのが、このゲーム。セプテミウス2内でゲームが始まり、まずは船内の調査を命じられたキースは、あっちこっちに顔を出し、連絡役といったところ。船外の調査に向かったマイケルが事故にあって意識不明のまま救出される。このへんからストーリーが進み始める。悲しみに沈むソフィア。キースはいろいろとなぐさめたりするのだが、そうこうしているうちに「キスをする」というコマンドが出る。思わず試してみると、ソフィアの強烈なビンタをくらう。そうだ、こんなときに、何を考えているんだろう、と思わざるを得ない。こっちまではずかしくなるのである。と、そこに悲鳴がっ！　のんびりはしていられないぞ！



ソフィアが悲しみにくれているというのに


おっ、いいムードになってきた

と、思ってキスすると……

そのとき、悲鳴がっ！

CHECK POINT 2
ヒューイは高飛車だ！英語でいうとハードボイルドである！

一方、こちらはキューバ沖サウスハチェット島。ラクーンの主設計者のシュルツ博士救出に乗りこんだヒューイとルイスは、敵につかまって、拷問を受けたりしている。電気ショックの拷問にも、「体がすっきりした」などと、捨てゼリフを吐くヒューイは、むちゃくちゃ高飛車なやつである。年上のルイスにも命令口調で、こういうやついるんだよなー、と思わせる性格だ。

拷問を受ける前にしておかなくてはいけないのは窓の外を見ること。博士が連れ去られるシーンが見られるはず。ここでは、自動車のナンバープレートをチェックしておくこと。これは数少ないはまりである。もちろんチェックしておけばいいことで、メモまですることはないけどね。拷問が終わったら、あとは脱出のことを考えるだけ。絶対抜け出して、博士を追うのだっ！

ナンバーを調べておくこと！

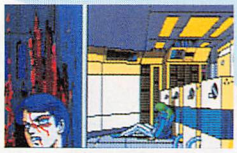
拷問を受けるキース。でも元気だ

大佐によろしくな！と、めげない

©T&Eソフト

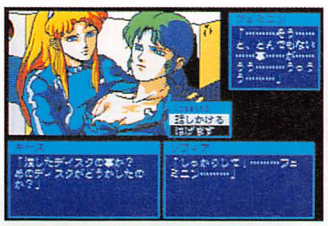
CHECK POINT 3

アーサーはアンドロイドだった！どうしてっ?!



悲鳴は資料室からだった。悲鳴は資料室から。むごいっ！

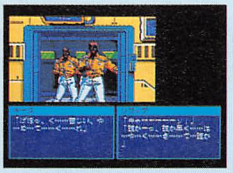
悲鳴は資料室からだった。かけつけるとマークが惨殺されていてフェミニンが虫の息。ふり返るとアーサーが。どこから出てきたのか、こいつめ／　と思うが、すんごい力／　キースも危うく殺されそうになるが、ドクターことジミー・柴垣に助けられる。フェミニンは意識も絶えだえで、質問する間中はげましたり、呼びかけたりしなくてはならない。アーサーはアンドロイドで2人に突然襲いかかってきた、というわけである。で



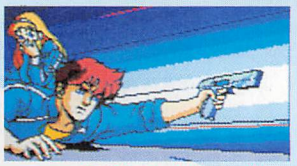
フェミニンは虫の息。死ぬ！

アンドロイドのアーサー

アーサーの攻撃に耐えるキース



援軍、現わる！助かった



撃ちまくれっ、キース！

しぶといアーサーだ。死なない。

もどうして、アンドロイドなの？　じゃ、ジーンはどうなんだ？　キースの質問にドクターは、彼女は大丈夫、とくり返すだけ。そうかねー、彼女のほう

ドクターの一撃で決着！

マイケルの状態はいぜんとして…

もきちんと調べたほうがいいんじゃないの？　と思わずいいたくなるが、できないのはとても歯がゆい。意識不明のマイケルを含め、3人もの犠牲者が。この先どうなるの？

CHECK POINT 4

脱出！研究所へ急げっ！

独房から脱出するには、部屋の中をよーく調べなくてはならない。出口は自動ドアになってるので、このスイッチをどうにかすればなんとかなるはずだが、器具がない。人間の爪でできることはわずか。相手が金属だとね。役に立ちそうもない空調のツマミもよく調べて。部屋を出ると、看守がいて簡単には動けない。看守をよく調べること。身動きできるようになったら、開けられる部屋を探して。モップがあれば正解。看守の後ろにある鍵束を取ってクリア。先に進んでも同じで、鍵のかかってないシャワー室あたりから攻めてみる。仮眠室では、女の子からヘアピンが盗める。このへんのグラフィックはサービス満点だね。問題は、尋問室のコンピュータに侵入するためのパスワード。保管室に入れればなんとかなるはず

空調のツマミを回していると…

鍵束。何か棒があれば……

うーむ、いいながめだ

食堂。とりあえず、この部屋には用はない

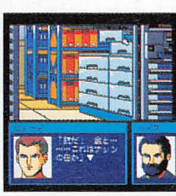
何度ものぞくな！

この娘のロッカーからヘアピンを盗むんだけど、もっとほかにもあるんじゃないかと思って、2度、3度と立ち寄ると、そのたびにポーズが変わっている。もちろん、そんなに数があるわけじゃないけど、うれしい。

男の仮眠室は、汚いだけ。何もない！

汚ねー！

なんだけど、警報装置がついている。ここの電源が意外や意外、尋問室の壁のほうにあるのだ。コンピュータを使えるようになっても、前に博士の乗せられた自動車のナンバーを見てないと意味がないぞ。あとはひたすら逃げるだけ。食堂の奥の調理室のダストシュートへ。ゴミ溜めに行ってからが、かなり骨が折れる。調べる、掘る、体当りなどなどの合わせ技、くり返し技でクリアしたい。とにかく、パソコンからは臭いは出てこないものの、ヒューイやルイスがかわいそうになってくるんだよね。ゴミ溜めから出たら、博士のいる研究室へ、急げっ／



保管室。ここで大事なものを……

ここが大事なとこ。車のナンバーは？

ゴミ溜めからの脱出。くさーい！

CHECK POINT 5

検問で死ぬんじゃないぞ！ 研究所はもうすぐさ！

研究所へ急ぐヒューイとルイスの行手に、検問所が。初めてプレイする人には、自動車に乗る前にセーブしておくことをおすすめしたい。ちょっとした間違いが死を招くから。車に乗ってからではセーブできないしね。

ルイスがくれた免許証。大丈夫？

検問所に着く前にルイスからヒューイにニセの免許証が与えられる。精巧に作ってはあるものの、きちんと登録はされていないはず。しかも、夜間は外出禁止令が出ているのだ。冷静に考えれば、何もなしに済むほうが不思議だと思う。敵兵に免許証

検問地点へ。もう戻れない

うまくすると、すんなり通れるが……

の提出を求められたら、これはもう素直に出すしかないよね。問題はそのあと。いいわけを考えても、直情型（と思われる）ヒューイには何も考えられない。ここは相手がほしがっていそうなものを渡すしかない。でも、

ヘタすると、こうなるの

ここで間違うと、悲惨な結果になる。１度失敗すれば気がつくとは思うけどね。

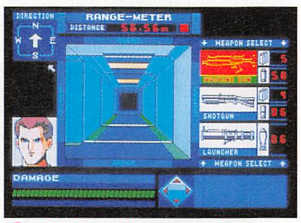
CHECK POINT 6

研究所は広くてややこしい！ マップがないと死ぬぞっ！

いよいよ、博士のいる研究所の前だ。アレクサンダーという名のルイスのペットの猿を偵察に行かせ、博士を見つけたら連絡してもらうことになっている。りこうな猿だ。ここでも、「考える」と「聞く」を、あきるまでやるだけ。全部済むと、ベルが鳴る。博士はやはり研究所にいたのだ。

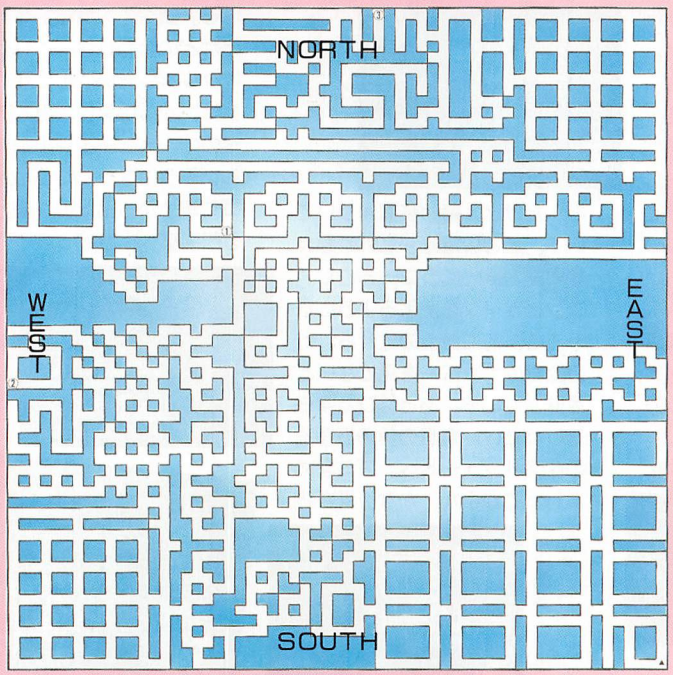
研究所は、誰がこんなもん考えたの？　と思うほど複雑。博士への距離は常に表示されているものの、それだけ見てやみくもに動き回っている限り、博士のところへはたどり着けない。しかも、博士の位置は3か所のうちからランダムで選ばれるからやっかい。マップを用意したので、これを見ながらチャレンジしていただきたい。まず、博士の位置。スタート地点から、そこから一歩踏み出した時点で特定できる。スタート地点からの距離が、56.56mの場合は①の位置で決まり。スタートの地点からの距離が、65.39mの場合は、一度東を向き、一歩踏み出した時に、64.47mの場合は②、65.00mの場合は③の位置になる。これで博士の位置を確認、コースをよく調べた上で、走り始めるように。武器は好みにもよるが、最初から、ランチャーやショットガンなど強い武器を使ったほうが得なようだ。迷いまくらない限り、この2つだけでクリアできる場合が多いし、ダメージが少ないと、そのぶんゆとりもできるからね。博士までの距離が０mになって、やっほーっ／　というときになっていきなり敵兵が……。えーん、ここまで苦労したのにーっ／　とか思うが、最後まで強気にね。

リリしいキース！　腕が太い



3D迷路。迷わないように

研究所マップ！　ここに博士がいるのだ！



悲惨な死に方。こうならないように。

あっ、これは？

CHECK POINT 7

ラクーン！目を覚ますんだっ！

こちら、セプテミウス2船内。博士からのメッセージで事態は急転回。ラクーンとコンタクトをとる方法が知らされたのだ。ここでも、早く試してみたいんだけど、キースはいろんな質問をしなくちゃいけない。まっ、いいか。ラクーンとコンタクトをとる方法は、ラクーンが流すメロディーの曲名を3曲続けて当てること。このためには、パッケージに付属しているメロディーモジュールを使わなくてはならない。これがけっこう当てにくかったりする。くれぐれもまわりを静かにしておいて。3回正解するとラクーンがいきなりしゃべれるようになる。感激。ラクーンが語る真実は衝撃的。このセプテミウス2自体が最終兵器の実験だったというのだ。そしてもうひとつ、アーサーだけでなく、ジーンもアンドロイドだった、と。えーっ！　じゃ、ジーンはどこに？　ドクターは無事なの？

ラクーンと交信する方法とは？

神経素子の異常増殖？

いよいよ交信開始なのだ

よーし、耳を済ませれば簡単だ

ラクーンの語る衝撃の真実！

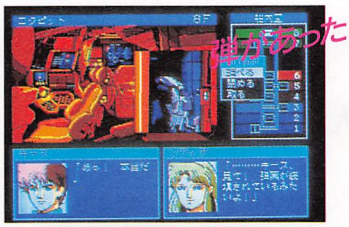
CHECK POINT 8

ジーンを殺せ！あっ、銃がない！マヌだなー！

ジーンが大暴れ！　早く銃を！

髪をふり乱したジーンが突如登場。ロバートとボブが対抗するが、しょせん、アンドロイドと人間では力の差がありすぎる。銃がなくては！　銃はどこだ？　そうだ、ドクターが持っていたはず！　と、キャサワリーに向かうが、ロックされていて入れない。ラクーンが目覚めたおかげで、4階以下にもエレベーターが動くようになったので、下にも行ってみるが、銃はない。代わりにジーンがいたりして、死にそうな目にあったりする。ジーンといえば、ロバートたちはどうなったんだろう。姿が見えない。ストーリーがクライマックスに近づいて、あせる気持ちと裏はらに、事態は好転してくれない。おまけに、反陽子爆弾も爆発へのカウントダウンを始めたという。この局面では新しい発見があったら、ラクーンのところに戻って情報を仕入れる、というのがベターだ。重要な場所は、コクピット、格納庫、キャサワリー、倉庫といったところ。銃が見つからないからといって、ジーンに体当たり、なんて、ヤケは起こさないこと。格納庫は最初入れないが、コクピットのどこかに、スイッチがあるはず。コクピットには、もうひとつ大事なものが。こわされているからといって、見限ってしまわないように。キャサワリーへも入れなくなっているが、これはジーンが開けてくれるはず。時間にすべてをまかせる、というほど余裕はないが、ウロウロしてる時間は、ゲームの上では、ゼロだからね。よーく調べてみてね。よろしく！

銃が見つかっても弾がない！



弾があった！

銃はこわれていても、弾は……

死ねっ！　ジーンめっ！

しかし、キャサワリーは閉じたままだ。

ジーン。素手では倒せない

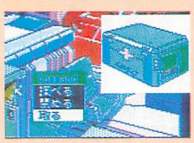
こうはならないでね

ジボージキになると……死ぬ！

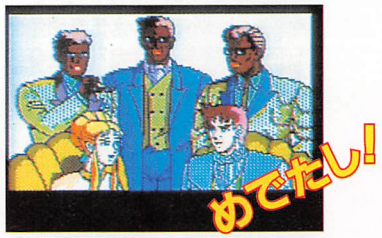
ジーンを倒すと発信器が！　これで一件落着なのだ

発信器もね！

ボブとロバートを助けるのを忘れずに



ジーンを倒したり、発信器を探したりするのと同時に、見えなくなったロバートとボブを助けるのもキースの仕事。格納庫に隠れているのは見つけても、そのままにしておくと、死んじゃうかもしれない。救急箱ひとつで命が助かるんだから、ここは面倒がらずに人助け。救急箱は、それがありそうなところ。でも鍵がかかってる。鍵は、持っていそうな人を探せば、すぐ見つかるはず。これをやらないと、エンディングがさびしいのだ



よくやったね、キース！

3 FAN ATTACK特番!
3大AVG徹底攻略

美しき洋館に潜んだ殺意の後姿を追いかける!

琥珀色の遺言

藤堂龍之介 探偵日記
西洋骨牌連続殺人事件

貿易商・影谷悦太郎の死から始まった、モダンな洋館における連続殺人事件。ここでは、複雑にからみあった人間関係の糸を、すこしずつほどいてみよう。捜査が難航しているプレイヤーは熟読してほしい。

リバーヒルソフト
☎092-771-0328
発売中

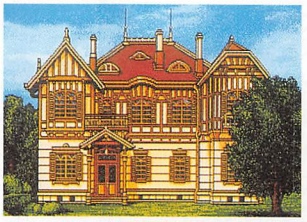
媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク／PAC
価格	9,800円

※自然画デモ

CHECK POINT 1

まずは探偵たる者の基本を学んでおくといい

時は大正。だれもがヨーロッパにあこがれ、ロマンを追い求めていた時代だった。小高い丘の上に建つ、琥珀館と呼ばれる洋館も、そんな時代ゆえに生まれたのであろう。しかし、その内部にあったのは、ロマンとはほど遠い、ドロドロした複雑な人間関係だけだった。すべての物事に表と裏があるように、美しい洋館のなかにも、そんな状況が隠されていたのだ。

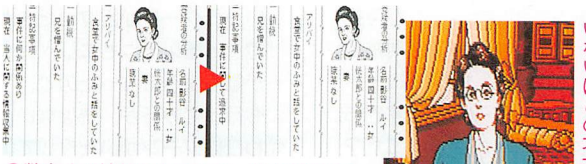


この美しき琥珀館には、さまざまな人間模様が隠されているのだ。

ある春の朝、琥珀館の中庭で、屋敷の主人であり、その地方の有力者でもある貿易商、影谷悦太郎の死体が発見された。捜査は難航し、事件は迷宮入りするかと思われた。そこに、真相を究明すべく1人の男が屋敷を訪れた。藤堂龍之介という私立探偵である……。はたして彼は、複雑にからんだ人間関係の糸をほどき、事件の真相を解明できるだろうか……。

才女の助言で容疑者を追求する

琥珀館の子供たちには早乙女智恵子という家庭教師がついている。龍之介を魅了してしまうほどの美しさと明晰な頭脳とを、彼女は備えている。捜査を進めていくうえで、彼女の助言から得るものは大きい。家庭教師という職業上、影谷家の内部事情については信頼できる情報が聞けるはずだ。また、その貴重な助言によって、容疑に確信がもてなかった怪しい人物を、追求できるようになったりするのだ。有能な女性だと納得させられる。



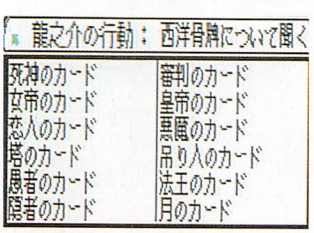
数多くの情報を入手して、彼女の意見を聞くことにより、容疑者を追求できるのだ

この時代にはもったいないほどの才女だ

西洋骨牌と友人は重要な協力者

事件に関係があると見られる琥珀館の人々は、悦太郎あるいは何者かの手により、各人1枚のタロットカードを与えられている。西洋の占いに使われているそのカードは、それぞれに意味があり、所持者の人生を暗示している。悦太郎の甥で龍之介の友人である影谷芳明に協力を求めれば、カードの意味を教えてもらえ、事件を解明するのに役立つヒントが得られるだろう。

かつて、欧州から日本へと向かう船上で、芳明と龍之介は知りあった

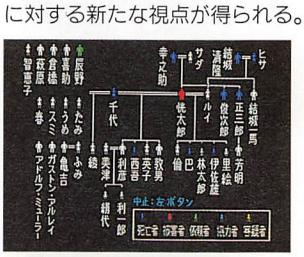


芳明は、タロットカードについての書物を書斎で見つけてくれる

ときには捜査を振り返ることも必要

捜査に進展がみられなくなったら、自分の部屋に戻り今までの行動を振り返ってみるといい。捜査メモには、それまでに得た情報がきちんと整理して記されている。冷静な気持ちで容疑者や証拠品のリストを見てみると、屋敷を走りまわっていたときには浮かばなかった推理や、捜査に対する新たな視点が得られる。

捜査が進展すると、影谷家の人間関係図に新たな情報が加わる



証拠品は、事件を解明するために必要な、重要な要素のひとつだ

©リバーヒルソフト

CHECK POINT 2

影谷恍太郎殺害事件がすべての始まりだった…

琥珀館の主人・影谷恍太郎の死因は、その朝彼が飲んだお茶に混入されていた毒によるものだった。最初に死体を発見したのは、被害者の孫娘である絹代。その後、通りかかった被害者の五女・里絵が、死体を見て叫び声をあげ、執事の辰野銀造がかけつけたという。現場で人影を見た者はいなかった。

彼女は朝早く、手洗い所の窓から中庭を歩く父らしき姿を見たというが

現場に残された宝石箱の謎

現場である中庭に何回か足を運んでみると、高価そうな宝石箱が発見できる。証拠品を入手したら、それに見覚えがあるかどうかを人に聞いてみることだ。ある女中の証言によって、宝石箱は綾のものと判明するのだが、当人は知らないという。どちらかが嘘をついているのか、あるいは事件に関係ないものか……。

犯人が落としていったものだろうか、それとも事件とは関係ないものだろうか

利彦のうれしそうな態度のわけは？

被害者の長男である利彦に話を聞いてみると、父親の死を悲しんでいる気配が感じられない。むしろ、恍太郎が営む貿易会社の経営権を手中にできると喜んでいるようすだ。父親の経営方針に対して批判的な意見をもっていた利彦なら……。とはいえ、父を殺してまで会社を手にする必要が、彼にあるのだろうか？

影谷家の支配者である父に対しての反発心があったのだろうか？

夫婦の関係は冷めきっていたらしい

被害者に近い人物が犯人であるケースは多い。恍太郎の妻・ルイについて情報を収集してみると、どうやらその線も濃厚なようすだ。夫婦の仲はあまり良くなかったらしく、ふたりが会話するのを見たことがないとか、ルイは夫の冷たさに耐えていた、という証言がある。だが、彼女の夫に対する言葉は優しい……。

四男の林太郎は、母親に対して同情的な意見を述べる

女中のひとりは、被害者と妻の仲の悪さを強調するが

事件の容疑者リスト

影谷 ルイ

事件前日、被害者に酒をすすめられ、起こされるまで寝ていたという。そのアリバイを証明できるのは被害者だけだ。影谷家の人々の証言では、夫婦仲が悪かったらしい。だが、夫を愛していたという彼女の言葉は、嘘偽りがないように感じられる。または財産目当ての犯行とも考えられるが……。

審判のカード

影谷 利彦

事件当時、食堂の縁側で本を読んでいたというけれど、目撃者はいない。彼が犯人だと断定できない理由のひとつは、本人は自分の立場を悪くするような発言をするのだが、影谷家の人々からはそういった発言がない点だ。だが、利彦にとって会社の経営権は、ぜひ手中にしたいものではないか？

皇帝のカード

結城 一馬

被害者の義理の兄。琥珀館に足を運んでは、酒を飲み暴言を吐いたり、ひどいことをしているらしい。事件の当日も琥珀館に来ており、客室で寝ていたと証言する。妹のルイが財産のある影谷家に嫁いだのをいいことに、恍太郎から借金をしていたのだが返済を迫られていた。犯人の線は濃いのだが……。

悪魔のカード

影谷 綾

被害者の長女、37才になるのだが独身で、父から嫁にいく気がないなら出ていけといわれていた。彼女はプライドが高いので、自分に見合う人間はいないと考えているのでは？　あるいは、密かに交際してたかもしれない。父の発言により殺意を抱いた、という動機はかなり弱いものであるが……。

女帝のカード

九条 英子

被害者の次女。恍太郎の策略によって、彼の経営する貿易会社の取り引き先に嫁がされた。自分の利益のために娘を利用する、そんな父の行動を英子はどう感じているのだろうか。わずかな持参金で好きでもない相手と結ばれた彼女が父を恨み、殺意を抱いていたとしてもおかしくはない……。

塔のカード

辰野 銀造

影谷家の執事。今回の事件を内密に調査するようにと、藤堂龍之介に依頼した人物である。依頼人が犯人であるなんて考えは、犯人が自分の首を締めるようなことをする理由はなく、ふつうなら思いつかない。しかし、灯台もと暗し、という言葉もある。強い動機はないが、どうも信用ならない人物だ。

法王のカード

CHECK POINT 3

容疑者・結城一馬の望まれた結末の謎

影谷恍太郎殺害事件の犯人は借金の返済を迫られていた義兄の結城一馬では、という確信をもって彼を追求していた矢先に第2の事件は起きた。もっともクロに近い人物である結城一馬が、琥珀館の客室で、何者かによって殺害された。

一馬が死んだ。恍太郎事件は迷宮入りか？

彼の死体を最初に発見したのは、女中の川中ふみ。一馬の死因はストリキニーネという薬による毒殺だった。少量なら刺激剤になるこの薬も、多量に服用した者には死をもたらす。彼が飲んでいた酒のなかに、それが混入されていたのだ。

人妻と書生のただならぬ関係

ふとしたことから、興味深い事実が浮かびあがる。影谷家の書生・荻原廣高（ひろたか）の部屋からブレスレットが見つかる。情報収集してみると、どうやら利彦の妻、美津の所持品らしい。ふたりのあいだには、親密な関係があるのでは？　それにずる賢い結城一馬が気づいていたとしたら？　追求してみる必要がありそうだ。

恍太郎夫妻と同じように、この夫婦も冷たい関係だったらしい……

だれしもが一馬をきらっていた！

被害者・結城一馬に対して好意を抱いていた人間などいないに等しい。彼についての証言が集まっていくにつれ、彼が影谷家の人々にいかにきらわれていたかがわかる。つまり、だれもが被害者に対して殺意を抱いていたので、だれもが容疑者といえる。犯人を確定するためには、かなり綿密な捜査が必要だろう。

琥珀館女中頭の今井タミは、一馬のひどい行動について語ってくれる

実の妹・ルイでさえ、兄の一馬に対して弁護する言葉がひとつもない

喜助の持っていた宝石箱の意味は？

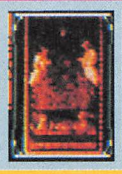
影谷家の庭番・熊田喜助の部屋を物色してみると、きれいな宝石箱があった。あまりにも彼にそぐわないものなので、証拠品として調べたほうがいいだろう。そのうち、それが彼の死んだ娘のものという証言が得られるはずだ。被害者をきらっていた理由というのが、この宝石箱に隠されているかもしれない。彼と一馬のあいだに、なにがあったのだろうか……。

過去についての質問をする必要がありそうだ

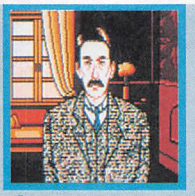
事件の容疑者リスト

影谷 ルイ

被害者の妹。彼女には事件当時、食堂で女中のふみと話していたというアリバイがある。だが、一馬の死因が毒によるものである以上、犯人は犯行現場にいる必要がないので、アリバイはさほど意味をもたない。自分の嫁ぎ先に対する兄のひどい接し方は、寛容の限度を越えていたかもしれない。



審判のカード



影谷 利彦

応接室にいた、という彼のアリバイは、もちろん証明できるようなものではない。彼もまた、被害者に対して嫌悪感を抱いていたひとりだし、なにより恍太郎の残した財産を横取りされるのを恐れていたようだ。自己防衛のために殺人を犯したというのは、十分に考えられることだろう。

皇帝のカード

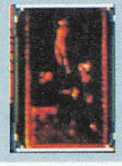
影谷 敦男

影谷家の三男。数年前に家を出て、以後の消息はまったく不明だった。突然に帰国した理由はわからないが、恍太郎が死んだことを知り、その財産を狙っている可能性がある。一馬がおなじ獲物を狙っていたら、邪魔者は消すという考えで犯行におよんだかもしれない。一馬と立ち話をしていたが。

愚者のカード

影谷 美津

利彦夫人。書生の萩原と深い関係にあるらしい。麗しく気品のある彼女は、男性には放っておけない魅力がある。一馬が彼女に言いよっていたとしても不思議はない。それを嫌がり犯行に、と推理ができる。萩原との関係を一馬に知られ、単独、もしくは萩原と共謀して犯行におよんだかもしれない。



恋人のカード

萩原 廣高

影谷家の書生。若くて情熱に満ちた彼は、利彦夫人の美津とかなり親しい関係だと思われる。ただでさえ広言されるとまずい事実だが、それを被害者に知られていたら……。一馬なら彼らをゆすっていた可能性もあり、しかたなく殺害したのかもしれない。推測は容易だが、実証するのはむずかしい。

月のカード

熊田 喜助

影谷家の庭番。彼の被害者に対する嫌悪は並大抵ではない。亡くなった娘の話をしようとしないのは、過去に大きな問題があるからではないだろうか。その原因を作った人物が一馬だとすれば、喜助に彼のことを話したときの怒りようも納得できる。だが、根は善人である彼が人を殺せるのか？

隠者のカード

CHECK POINT 4

突然に帰国した敦男の突然の死の真相

結城一馬事件の容疑者がいくらか絞りこめてきたと思った頃、第3の殺人が起きた。被害者は影谷家の3男、影谷敦男。またしても、捜査中の事件の容疑者が血祭りにあげられたのである。琥珀館に戻ってきた際に、彼が連れてきた正体不明の外人客の存在も、状況を複雑にしている。

ふたりの外人客は、敦男に金を貸していると主張するのだが……

依頼人にも殺人の容疑が…

藤堂龍之介を琥珀館に招いた張本人である、執事の辰野銀造。彼の態度にも、不信感を生むようなものが現れてきた。確信のもてる容疑があるわけではない。しかし、彼に調査内容を伝えるのを控え、彼も追求するべきだ。

銀造はなにかたくらんでいる、という情報もあるが、ほんとうだろうか

2つの愛憎関係が浮かびだす

琥珀館の人間関係にも、より奥深いものが見えてきた。たとえば、利彦の部屋で女中の平野うめの帯留めが見つかる。彼女はそれを、これは大切な人からもらったもの、と語ったという証言を入手し、利彦とうめのあいだになにかあると確信できた。

また、地道な情報収集をしているうちに、運転手の倉橋竹男・長女の影谷綾・次女の九条英子の3人もまた、なんらかのつながりがあるのに気づく。すべての情報に関して、すべての人間に聞いてみる。大変だが、それによって真実が見えてくるのだ。

利彦の部屋から見つかった、うめの帯留め。2人の関係を物語る

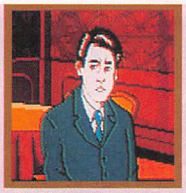
愛憎関係のもつれから殺人事件が発生したのかもしれないが……

事件の容疑者リスト

影谷 利彦

銀造の証言により、利彦は恍太郎のほんとうの子供でないことがわかる。ならば、恍太郎を殺害したとしても、不思議ではない。会社の経営権のためだけに恍太郎を消しても、罪の意識は軽いだろう。ふらりと戻ってきた敦男に、自分が危険を冒して手にした財産を、そうたやすく渡さないのでは？

皇帝のカード



倉橋 竹夫

影谷家の運転手。彼はどちらかというと遊び人らしく、綾や英子などと関係があったらしい。それも、かなり人目をひくようなことをしていたようで、綾と親しげに話しているところを目撃されたりしている。しかし、そんな関係はばらされるとまずい。敦男に秘密を知られて、口封じをしたのかも。

吊り人のカード

辰野 銀造

辰野銀造は多くの人間から、影谷家の体面ばかり考えている、と証言されている男。そのほかに、よからぬ計画を立てている、という情報をくれた人物もいる。彼は、べつに影谷家の体面でなく、その財産を横取りしようと考えていたのでは？　その計画を敦男に知られたので、彼を殺したのかもしれない。

法王のカード

CHECK POINT 5

第4の事件発生！信じられるのはいったい誰!?

第4の事件、九条英子殺害事件によって、事態は急加速で核心に近づいていく。彼女の体に深々と刺さったペーパーナイフの持ち主は執事の銀造で、依頼人に対する不信感は高まるばかりだ。もちろん容疑者は彼だけではない。影谷綾、そして平野うめも、被害者に対する殺意が十分感じられる人間たちである。

彼女はなにかを見たために殺された、と綾は証言しているが……

容疑者たちがひとり、またひとりと殺されていくにつれ、4つの事件の犯人は同一人物ではないかと思えてくる。おそらくは、犯人のターゲットは影谷恍太郎だけだったに違いないだろう。だが、琥珀館の住人たちが各人の思惑により行動し始めた結果、犯人がはいらないでほしいと思っている領域に、ずかずかと踏み入ってしまったのではないか。

このモルヒネのもつ意味は？

それを重くみた犯人は、彼らを亡きものにしたのだろう。しかし、犯人はなぜ影谷恍太郎を殺害したのか、という謎に関しては、自分の力で推理してほしい。だが、それが正しかったと証明するためには、信頼できる証言、物的証拠を集めなければだめだ。

恍太郎の部屋で見つかる、モルヒネのはいった薬ビン。この証拠品が、事件の真相を暴くための重要なキーワードである。残りはプレイヤーの、探偵としての素質にまかせることにする。

ゲーム十字軍

Game Crusaders

今月のウソ

●ゲームのぞき穴

パワフルまあじゃん2／R・TYPE／孔雀王／エルギーザの封印／コナミの占いセンセーション／F-1スピリット3Dスペシャル

●通り抜けできます

孔雀王／死霊戦線2／新九玉伝／白夜物語(ちょっと)／死霊戦線(ちょっと)

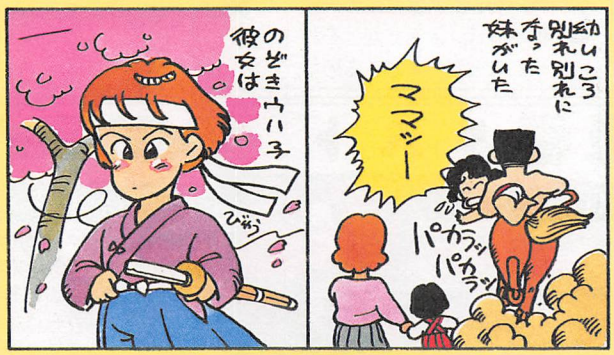
●そのほか

クインプルクイズ／バランス・オブ・パワー／ディアブロ／究極のモンスター展／激ペナ春の選抜(告知)／新コーナータイトル未定(欄外)

今月のトビラ……F1でスーパークロス

F1スーパークロスが、今スタートしました。今宮さんいかがですか？いやー、朝のフリー走行ではマクラーレンがものすごかったですね。今も48秒台のペースですからこれは速い！　おっと、ベネトン得意の3連ジャンプで9.00だ。

ゲームのぞき穴



突然、2コママンガではじまって驚いただろうが、本当は全部で4コマあるのだ。では残りの2コマはいったいどこに載っているのかというと、5月号だ！　1か月2コマずつ掲載していくので、続きが読みたかったら次号を買わなくっちゃいけない、ということだ。やっぱりずるいかなぁ。

パワフルまあじゃん2

やはりマージャンゲームにはHがつきものだ

いきなりHなグラフィックが見られるウル技を発見しました。まず、エキサイトまあじゃんにして中村陽子、木内朋子、星野真理子、広瀬ゆみのだれか一人を選び、最初の自己紹介のグラフィックが出たら、ディスクを抜きます。そして、リターンキーかスペースを押すと、いきなり全裸の本人が出てきます。

あるパスワードを入力するとひとみという子がでてきます。この子にも、このウル技が使えます。また、コンパニオンの五十嵐夏美との対戦ができるパスワードもあります。

（佐賀県／いかたこおじさん）

☆パスワードについてのヒントが写真説明にあるよ。

こ〜んなことをいってても、このウル技があればだいじょうぶ

ひとみという名前以外わかっていない。はんかくさいということばに抵抗があるようだ。青森出身かも

広瀬ゆみ、18歳・大学生、趣味は読書と料理。血液型はO型だそうだ。だからなんだっていうんだろう

木内朋子、21歳、出版関係に勤務。趣味はバイク。血液型はB型

小沢美樹、19歳。趣味はテニス、バイクにスキー。彼女はいきなり脱いだりしません。あしからず

五十嵐夏美、22歳。このゲームのコンパニオンだ。8人全員に勝つと彼女のパスワードがわかるぞ

今月のゲームプレゼント

ゲームはR・TYPEのカニたんクン、イラストの稲川仁クン、菅原由行クンの3人、テレカはいかたこおじさんクン、米山剛史クン、大屋健一クン、とっくりクン、木下繁クン、佐藤浩クン、鈴木秀道クンの8人とイラストの採用者全員に差し上げます。ただし、ただいまテレカ製作中のため発送は多少遅れる見こみです。

イラスト　中野カンフー！
ジオラマ　堀川浩司

ちょっとのぞき穴

軍人将棋〜リセット負けしない〜　軍人将棋でリセット負けにならない方法を発見しました。ディスクを書きこみ禁止にしておくだけでいいのです。(東京都／安部弘裕・16歳)☆そういえば、ＭＳＸ２＋しかもっていない人が、バグに「リセーット！」をやられても、何のことかまったくわからなくて理解に苦しんだという話を聞いた。KLONさんにも、そろそろMSX2+専用の軍人将棋を開発してもらい、あの「リセーット！」と、「よいもの」をMSX２＋の画面で見せてほしいものだ。

R·TYPE

あっといわんばかりのスゴ技が発見されたぞ

(ESC)を押してポーズをかけ、(F7)((SHIFT)を押しながら(F2))を押してから(BS)を押すとステージクリアになります。

(新潟県／カニたん・?歳)

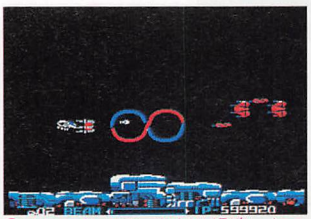
いつでもどこでもできるので、スコアが0のクリアもできる

キツイところで死んでもすぐに立直れます技

まえにあったステージクリアのウル技の応用で、(SHFT)を押しながら(F2)を押したあとに(1)を1回なら最弱段階、3回押すと最強段階の対空レーザーのフォースを装備することができます。ちなみに、(2)なら反射レーザー、(3)なら対地レーザーになり、(1)〜(3)いずれかのキーを押しっぱなしにしていればスコアがたーっくっさんかせげます。

(東京都／新横浜専科・25歳)

☆(ESC)を忘れないでね。



ステージ1でいきなり場違いなフォースをつけるの図

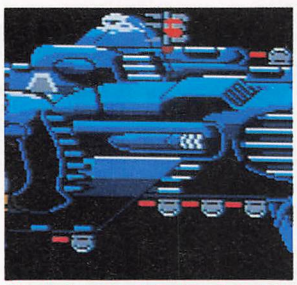
上を向けばいいことあるんです通れるんです

ステージ3の巨大戦艦。みんな下を通っているが、じつは上を通って簡単に倒してしまうことができます。

上にある壁と戦艦との間にわずかなすきまができたらすばやく上に抜け、ずっとカーソルキーの上を押しっぱなしにしていれば、当たって死んでしまうところでも通れてしまいます。あとは巨大戦艦の弱点がでてきたらいっきにたたいて速攻クリアができます。

(新潟県／米山剛史・15歳)

☆フォースが前についてないと砲台にやられるぞぉ。



いたたっ！　だいじょうぶすり抜けますって。へいきだってばぁ

エルギーザの封印

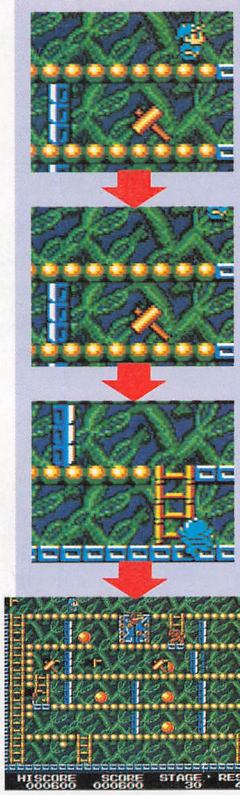
見て楽しむのがよろしいエルギーザの大バグ

ステージ30のスタート地点、画面の右端をおもいっきりジャンプすると見えない足場にのぼれます。のぼったら少し左にずらしてカーソルキーの上を押すと画面の下に出てきます。

すると、この後やることすべてがバグとなり右へ抜けても隣の画面にならずに通れない壁を抜けて左から出てきたり、ナイフを投げれば飛びっぱなしで取ることもできなくなり、出口がいきなり出現したりといった怪奇現象が起こります。

(福岡県／大屋健一・13歳)

☆とにかく、たったこれだけのことでふだんならありえないことがつぎつぎと起こる。とてもブキミだぞ。あまり長く楽しんでいると、最後にはぶっとんで自動的にリセットがかかってしまうのだ。



この位置でおもいっきりジャンプをしてみると……

ジャンプしたらこんなところにあがってしまった

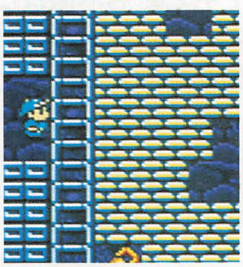
げっ！　上から下にのぼってきたぞ。不思議じゃ

大バグを出したところで記念撮影

ピラミッドの国にもあるんです空中浮遊術が

ステージ47の写真にあるようなところで、はしごから飛び降りようとして左に移動すると画面が切りかわり隣の画面で落ちますが、切りかわる瞬間、画面がまっ暗になったときにすぐ右へ戻すと、空中に浮いた状態になってしまう。

(千葉県／とっくり・13歳)



じつは、はしごにつかまっているというボスの説

☆ＭＳＸ２版は戻るときに落ちないのに落下する音がするのでとてもおもしろい。

孔雀王

隠れキャラに原作者を起用するとはヤラレタ

いずものまちで、ヤングジャンプの看板をみると、原作者の荻野真氏がでてきます。さらにヤングジャンプの宣伝もしっかりやっていきます。でも、ゲームの進行には関係なかったです。

(香川県／前川知也・15歳)

荻野さんてこんなお顔だっけ?

☆あれっ、これってファミコン版にもあったよね。いちおうＭＳＸ版にもあるってことで……。

コナミの占いセンセーション

瞬間芸だがあまりにものあっけなさで笑えた

メニューやインプットなどを選ぶ画面で、どれでもいいから選ぶ。ペンギンくんが歩きだすまえでも歩いている途中でもこれまたいいからスペースキーを押すとパッと消えて目的のところへワープします。

グラフィックまである。芸が細かい

ほかにもおまいりのときに鈴を88回ふると鈴が落ちてきます。

(滋賀県／3はまだか・?歳)

新コーナータイトル未定

謎のパン屋さん　ぼくの家のそばに7時頃になるとやってくるパン屋さんがいます。はやりのでりばりーってやつです。で、このパン屋さんテーマ曲(挿入歌)を朝っぱらからガンガン鳴らしながらやってくるのです。そこへタヌキがやってきてーおらの山にはパンダがいるぞっとパンダに化けたとよー知らないものおーにもボーンやったとよパンダがな、あんまり上手に化けたとあっちもおいらもひとつやってみるべとパンダに化けたとよ〜♪チャンチャチャチャチャン♪という歌詞です。書くととても変です。(奈良県／額田健太郎・13歳)☆本当に変だ。毎日パン屋のテーマで起こされる健太郎があわれでならない。

ちょっと通り抜け

Q…「白夜物語」でホテルまで来たのですが、タクシーに乗ることができません。どうすればいいのでしょうか？(埼玉県／小野寺昭子・21歳)

A…編集部にかわって(福岡県／恨み・?歳)がお答えします。スタート地点の公園で少女からしつこく情報を聞いた後、屋台でおばさんから情報を聞いて、メニューを見ます。ホテル(フロント)では女の人と話します。フロへ行って女のコと話し、まわりも調べると外へ出ることができます。つづく……。

T&Eマガジンディスクスペシャル〜サウンドモード〜 ディスクBにG.D.の予選走行というのがあるので、まずこれを選んで説明の画面がでたらずーっとスペースキーを押しっぱなしにしていると、押しているあいだ、G.D.のセレクト画面のときの曲が、FMパックがついていても、PSGで聞けます。(北海道／滝上浩・17歳)☆長く聞いていればそれだけ指がつらくなるわけだね。

新コーナータイトル未定

ものを書く会・その後のH家

リクエストにお応えして、レポートします(3月号28ページ横欄外参照)。Hの話では、現在その犬はペットの墓地で眠っているそうです。でも、その墓地がどこにあるのか、本当に病死したのかどうか、Hは知らないそうです。ひょっとして、Hの父さんが密かに捨ててしまったのではないでしょうか。ところで、ぼくやHは、海の近くに住んでいます。台風のあとなんかにはいろいろな物が海岸に打ち上げられます。ぼくが、小学生の時など、何か黒い大きなものがあるなー、なにかな? と思いながら近くによってみると……ウシです。本物のウシが打ち上げられていたのでした。(秋田県／クリヤマ・16歳)

F-1スピリット3Dスペシャル

嫌いなコースをかんたんにパスする方法発見

レースが終わってポイント表示画面(ハイレグねーちゃんが現れるやつ)のあとディスクBとディスクAとを入れ換えますが、このときディスクAのライトプロテクトを書きこみ不可の状態にしておいて、スペースキーを押すとメッセージが出てきます。そのメッセージをよく読んだあと、ライトプロテクトを書きこみ可の状態にして、スペースキーを押します。すると、なぜかつぎのレースを飛ばすことができるのです(たとえば最初のブラジルGPのつぎはモナコGPになる)。ポイントは全員まえの状態のままつぎのレースになります。

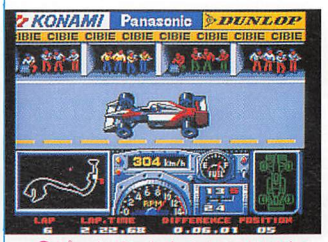
(大阪府／木下繁・16歳)☆なんか、楽しみが半減してしまうような気がするが、レースゲームの不得意な人は16戦のうちの半分を走ればいいのだから時間が短縮できるぞ。

書きこみ不可にしたAディスクに入れ換えると、左のメッセージが出る。書きこみ可にしてスペースキーを押すと、なぜかカナダGPから一気にフランスGPだ

スタートで一気にギアが5速になって最速!

ギアが1速で回転数が0のときにスペースキーを押しながら、MかNを連打していると回転数がレッドゾーンまであがっていきます。ここで連打をやめると急加速で走りだします。ただし、スタート時はできません。

(山形県／ゲームの帝王・?歳)



ピットインしたあとなどに使うと効果的だ! 弾丸のようにピットロードをかけぬけていく

クインプルクイズ

シリーズ化なるか!? ビッツークイズ第3弾

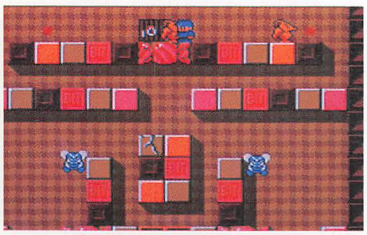
とてもとても不便なウル技が発見されたばっかりにこんなにおおげさ(?)になってしまった。波乱が波乱を呼んでほんとうなら手に入らないプレゼントを手に入れるチャンスがきた、きた、きた!

あぶないウル技がことの起り

(DEL)(BS)をいっしょに押しながらたちあげると無敵になります。でも、セーブされたPACのデータが消えてしまうので気をつけよう。

(千葉県／鈴木秀道・15歳)☆これではあまりにもヒサンなので、このゲームを作ったビッツーによい対処法はないか問い合わせてみたところ、PACにセーブされたデータを消さずにすむ方法はあるという話だった。もっとも、ディスク版の場合はディスクのみのセーブになり、ROM版の場合はPACのロード、セーブができなくなるので、100面全部を解きたかったら、電源を切らずにやりとおさなければならないそうだ。

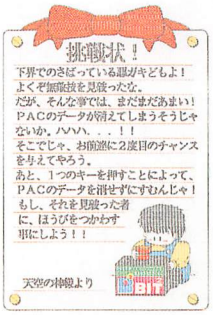
方法はというとただ教えるだけではつまらないので、ビッツーと相談しておまけに賞品までいただいてクイズにしてみた。挑戦してみてはいかがかな?



これが無敵状態の現場写真。タイムが0になっても死ねないという超無敵だったりする。一度はまるとやり直しができない

ビッツーの挑戦状だ!

挑戦状の内容はあともう1つキーを押せばすむということだ。このキーを探してもらいたい。これならクインプルを持っていなくても正解するかもしれないなぁ。ほうびもあることだしね。それではいつもの十字軍のあて先に住所・氏名・どのキーかをキチンと書いて3月15日に必着。さあさあ、かかってきなさい。



ヒントは説明書をよく見ればわかるはずだ

今回エモノはこれっ!!

ゲームを持っていなくても当たる確率は71分の1。

正解者の賞品は抽選で『シンセサウルス用クインプルサウンドデータディスク』を5名、『グッズセット』を5名、どちらか希望を書いて送ってね。

また、応募者全員のなかから2名様に『首斬り館』のポスターを抽選でプレゼント。

グッズセットのステッカー・ワッペン・ポスターだ

A… ……つづき。ここで、犬に襲われるのですが、くぎを取ってたたきましょう。つぎに行く所は学校です。ここは窓から入ります。図書室で本を読んだあと、音楽室を調べます。また、教室に入るときはまずドアをたたきましょう。ここでは火炎ビンが手に入ります。公園に戻って、ばーさんから話を聞いたあと心霊スコープをもらいます。これを使ってディスコへ行き、照明が落ちてくるまでねばりましょう。照明部品を取れば、タクシーに乗ることができます。

新九玉伝～へんな技～　①ディスク２を立ち上げて〔Ｆ３〕を押すとへんなメッセージがでる。②ニラスの町で昼寝をしている人に何度も話しかけると殴られる。③ニラスの町で内蔵時計の時刻を教えてくれる人がいる。P.S.ゲームをください(笑)(長崎県／米田義光・？歳)☆ゲームはあげない(大笑い)

通り抜けできます

家族と生き別れになるという数奇な運命をたどる通り抜け子。彼女はこれからどうなってしまうのでしょうか？　というわけで、のぞき穴子、通り抜け子のその後という題の作文を募集します。機知に富んだおもしろいアイデアを十字軍まで送ってください。優秀者にはテレカをプレゼント。

孔雀王

Q「いざなみのかみ」にあって、「やみのたいくん」を封じこめる方法を知りたいのですが「やたのかがみ」がないので教えてくれません。どうすれば入手できますか。

(北海道・ふぁいとお一発ゥ)

彼女がいざなみのかみ。美人だな～

この鏡を手に入れるのは大変だった

A「やたのかがみ」を手に入れるには、「あまののりごと」と「やえがきのつるぎ」が絶対に必要なんだ。まず、「よもつかみ」のところにいって剣をもらいにいこう。しかし、犬がじゃまをするので、犬を静めるために琴をかなでる必要がある。琴はどこかに隠されているので、それを探しだそう。しかし、探しだしたのはいいが、演奏のしかたがわからないので、「ちずのうなばら」に行って「とようけのひめ」に教わらなければならない。教わったら、ふたたび「よもつかみ」に会いに行こう。それからやっと剣をもらうことができるのだ。剣をもらったら「しんきょうのつか」へ行き、剣がささっていない台座に剣を突きさせばいい。

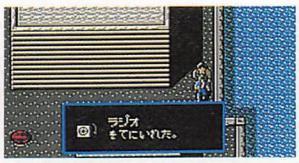
死霊戦線2

Qすぐそばのビルから北のブロックに行けるという話を聞いたけど、どこにもそんな入口らしきところがみあたりません。どこのビルに入ればいいのですか？　入るには何か条件があるのでしょうか？

(神奈川県／蠅と蚊・？歳)

Aまず、フッシャー准将から無線機をもらったかな？　あとは橋を渡ったところの南の島の西にあるビルにいる怪物を倒して奥にいる男の人に会ってからその島の東にいる男の人に会ってラジオをもらって、スタート地点のほうに引き返せば爆破されたビルがあり、なかに入れます。

これじゃヒントにならんわな

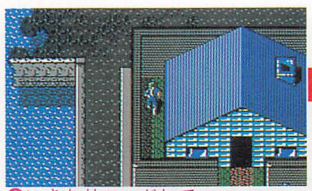


怪物を倒さないともらえないよ

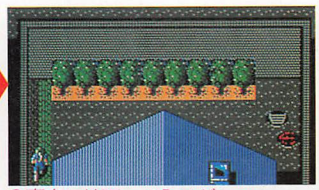
Q市長の家にいると聞いたセーラがいません。家のなかをくまなく探したけどどこにもいません。いったいどこに隠れていますか？

(群馬県／おっとぉ・14歳)

A家の中をいくら探したところでみつかるものではありません。そこで家の裏手に行ってみるとあーらふしぎ拡大されて、裏庭があるではないか。あとはすぐわかるはず。



いきなりロードして……

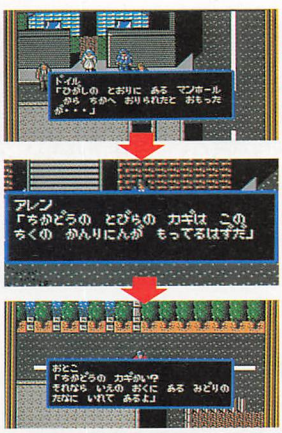


裏庭に地下への入口が……

Q市庁舎の入口がふさがっているけど、どうすれば中に入ることができるのでしょうか？

(富山県／ますずし・？歳)

Aドイル刑事に東の通りにあるマンホールから市庁舎に行けることを聞いたら、秘書のアレンにカギの持ち主のことを聞いて、マンホールの北に持ち主が避難しているのでありかを聞いたら家に取りに行けばいい。



だいたいこの過程を進めばいいわけだが、とにかく近くの人とこまめに話そう

新九玉伝

Qザリガニの怪物も倒して、８コ目の玉を手に入れましたが、９コ目の玉が見つかりません。どうしたらいいでしょう？

(東京都／細川雄司・14歳)

A全部教えよう。例)ボール→取る方法(必要なアイテム＝アイテムの場所、方法)●カウンボール→ソンネーンを助ける。●イクスボール→町長の娘を助ける(要パワーリング＝ニラスの森)。●アームボール→サンタピアノ迷路でボスを倒す。●ディックボール→シリューダの家(要クリスタルクロス＝サンタピアノ迷路)。●タイトボール→シリューダの立体迷路(要セラミックハンマー＝サンタピアノ迷路)。●バリアボール→ペギモにもらう(要コオルゾー＝シリューダの立体迷路)。●ライトボール→ゴマニスの古美術商(要65000G)。●チャージボール→ナチーラ島でボスを倒す(要金の杖＝ロッテスの酒場でボスを倒す)。●アークボール→ラーストの外(要コンパス、オノ＝ロッテスの雑貨屋。金の杖が必要)。

新コーナータイトル未定

禁断のリリアスマイル!?　受験のためゲームを禁止されていたぼくは、親の目を盗んでＹＳⅡをやっていた。ある夜ついに最後のボスをぶちころし、「リリアスマイル」にうっとりとしたが、つい眠りにおちていった。その翌朝、母にドつかれて目がさめた。突然のことに驚くぼくが、つけっぱなしのモニターに目をうつすと、そこにはエンディングのフィナがうっていた。母はそれを見てぼくが「あだるとげえむ」をやっていたと思ったのだった。以来、愛機を没収され禁断症状に苦しんでいる。気をつけよう睡魔とゲームの禁断症状。(神奈川県／リリアンＭＫ・Ⅱ・？歳)☆御愁傷様。でも私はＸＺＲⅡのシレーユがいいな。(働くレゲエ・25歳)

Q…「死霊戦線」で学校の屋根裏にいるキャロルが怖がってついてきてくれません。どうすれば怖がらなくなってついてきてくれますか？(大分県/大桶野谷・16歳)
A…怖がっていてついてきてくれないというんだから、ここはひとつ安心感を与えるためにキャロルがじっとしている場所のまわりで敵と３回ぐらいあたって戦って私といればどんなヤツが現れても平気だぞっ！　というところを見せればきっと安心してついてきてくれるでしょう。

ザ・ほめごろしスペシャル

バランス・オブ・パワー

8年間核戦争を回避するのが目的という過激なゲームが発売された。グラフィックはまったくといっていいほど凝っていない。サウンドにいたっては「ピン」という1音のみというシンプルさ。それでいて1万2800円という価格。十字軍は何かがあると思ったのである……。

某月某日おもしろそうだと思った

1日目。ゲームが届く。マニュアルの多さに圧倒されるが、同時にめんどうだなーと思う。まず、マニュアルを読む。同封されていたすべての印刷物に目を通すが、必要なのは1冊だけだった。頭にきて家に帰る。

2日目。ディスクに触れてみる。別にどうということはなかった。電源を入れる。じわじわと現れるモノトーンのグラフィックにしばし感動する。はじめようとするが、マニュアルを熟読しないプレイヤーは時間を浪費するだけであると宣言され、あわててマニュアルを読み返す。

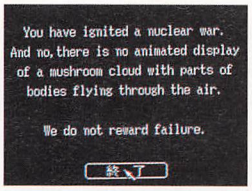
おもしろいかなと思わせるパッケージではある

1986年核戦争がおきた!

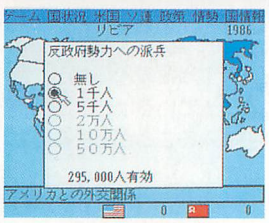
3日目。このゲームには4つのレベルがあることがわかった。難易度によって政策の数が増えていくのだ。とりあえず、アメリカで初心者を選ぶ。

初心者レベルでは、軍事援助や兵員派兵といった軍事政策しか行えない。イスラエル、イラン、韓国、フィリピンなど20か国余りの国に軍事援助をする。これだけで、30分くらい、自分の政策をすべて終えるのにさらに1時間ほどかかってしまう。さすがに疲れる。

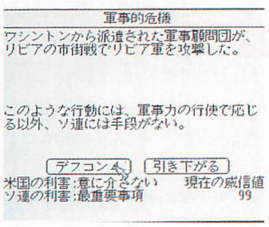
ターンを終えると相手が抗議してきた。ちょっと強硬な態度で臨んだらデフコン（国防緊急態勢）になって核戦争が起きた。



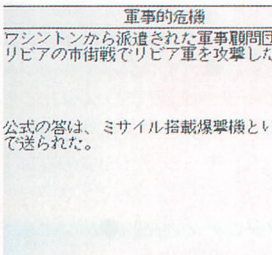
ゲームオーバーの図。すごくさみしい



敵国の支配国ではあるが、まあなんとかなるだろうと思った



う〜。なかなか引き下がってくれない。デフコンになったらあとがない



とうとう、核戦争が起きてしまった。ちょっと強引すぎたと反省

地球を20回破壊して何か違うと思った

4日目。昨日の教訓を生かし譲歩することにして、相手の意のままのイエスマンに徹してみた。結果はさんざんだった。核戦争は起きなかったものの、威信値と呼ばれる点数は最低で1年目にして1000点ほど離された。このままではまずいと思い政策を一変、強硬に切り換えた。途端またもや、核戦争が起きてゲームオーバー。その後、強硬、懐柔おり混ぜながら試みるもうまくいかず、核戦争を20回ほどくりかえす。核戦争ってこんなにかんたんに起きるものだとは思わなかった。認識を改める。

1989年春必勝法をあみだす

5日目。あんまり悔しいので、アメリカに有利な国を整理してみた。威信値が同じくらいであれば対等、相手より低ければ不利、高ければ有利に分け、手を出していい国は○、手を出すと核戦争になる国は×、まわりの状況によって変わる国は△とそれぞれわけてみた。抗議するときの参考にするとすこし楽。

対等なとき

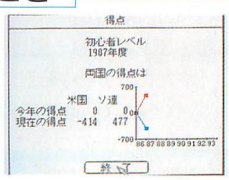
○
アルジェリア、イスラエル、インド、韓国、ケニア、サウジアラビア、サンチァゴ、タイ、台湾、タンザニア、トルコ、パキスタン、ビルマ、ベネズエラなどの親アメリカ国。

△
アルゼンチン、イラン、インドネシア、エジプト、ザイール、スーダン、チュニジア、チリ、ナイジェリア、パナマ、フィリピン、ペルー、マリ、南アフリカなどの西側よりの国々。

✖
アフガニスタン、アンゴラ、イラク、エチオピア、シリア、チェコスロバキア、中国、東ドイツ、ベトナム、ポーランド、ユーゴスラビア、ラゴス、リビア、ルーマニアなど。

不利なとき

大きく点数が離されてしまった場合にはなすすべはない。必勝法を守れば点数が離されることはないはずだ。ただし、ほんのすこし負けているだけの状態のときは、対等なときと同じ政策をとればいい。



点数が離れたらすぐリセット!

有利なとき

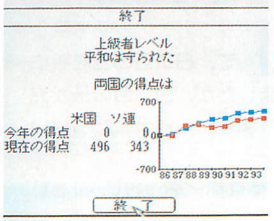
○
エチオピア、ニカラグア、ケニア、ザイール、ジンバブエ、チリ、パナマ、ビルマ、ペルー、マリ、モザンビーク、モロッコなど。

△
アンゴラ、中国など数国。対象国の周辺が友好国の場合は強硬政策をすべき。逆に周辺が敵国の場合には懐柔政策で時期を待つべし。

✖
アフガニスタン、イラク、北朝鮮、キューバ、シリア、チェコスロバキア、東ドイツ、ベトナム、ポーランド、ユーゴスラビアなど。

勝っても負けても味は同じ

6日目。上級者レベルに挑戦した。前述の表をたよりに最初の1年間だけまともにプレイして、あとは何の政策も抗議もせずにターンを重ねていった。結局、何もしないことが平和を守る秘訣だとは皮肉な話だ。



これが、勝者をたたえる画面だろうか?

ゲーマーズフォト　3月号のブロックの当選者は大きいほうが島根県の児玉信クン、小さいほうが広島県の樋上輝人クン、にそれぞれ決まりました。おめでとう。さて、今月の写真は……実はこの原稿を書いているときは、まだ撮っていなかったのです。だから、今月は話すことがなーにもないのでした。（F）

今月もプレゼントがほしい人は理由と使い道を書いて十字軍まで

マスター・オブ・モンスターズ〜便利な技〜　ゲーム中自分のターンになったら、〔SELECT〕を押すと未行動のモンスターにカーソルが順々に移っていきます。後半、塔をたくさん占領して味方のモンスターが多くなってきたときなどとても便利です。（神奈川県／中西清久・14歳）

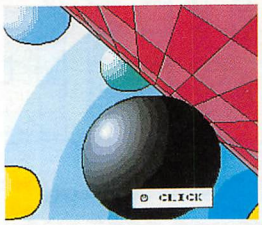
新コーナータイトル未定

今月もごめんなさい　今月は大きなごめんなさいが出てしまってこんなところに引っ越してしまった。27ページの「サイオブレード」のぞき穴の記事はサイオブレードのハードウェアマニュアルP5に書いてありました。37ページの「ゴーファー・マップクイズ」のステージ8のマップは正解がありませんでした。これは写真が裏表逆になっていたため正解の位置がなくなってしまったのです。そこで、クイズのほうはステージ8に限り解なしとし、応募者全員を正解とします。結果としてステージ5、7のみのまぬけなクイズとなってしまいました。また、30ページの上の欄外のディスクステーション3号は2号の間違いでした。以上、訂正してお詫びします。

ちょっといいゲーム発見！

最近、パズルゲームがおもしろい。百字軍が肩までつかった『エルギーザの封印』先月号の『テトリス』今月は『クインプル』そして『ディアブロ』だ。高校生以下の人は知らないだろうが、そのむかしボードゲーム華やかなりし頃××バンバンというゲームが流行ったことがあった。プラスチックのレールの中を目覚まし時計が走りまわるというわけのわからないものだったが、このゲームはちょっとそれに似ている。パイプの上を転がっていくボールを落とさないように、パイプをつなげていくのが基本。パイプはピースと呼ばれる四角の板にのっていて、15パズルのようにピースの切れているところに別のピースをスライドさせることができる。パイプはボールが通過するとかたはしから消えてしまうので、パイプをボールの移動する先に持っていかなければならない。そうこうして、ボールを全部のパイプに通してしまえば1レベルクリア／　という全50面のパズルゲーム。

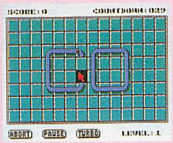
このディアブロを抽選で1名にプレゼントするのでほしい人は十字軍までハガキを送ろう。

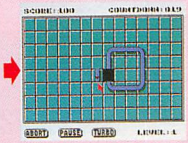


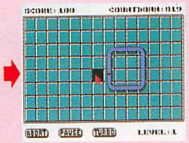
きれいなグラフィックでたたえてくれる。

ディアブロ

基本

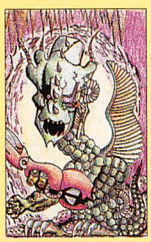

レベル1で基本を学ぶ


ボールをパイプにのせたまま


さっと移動させればクリア

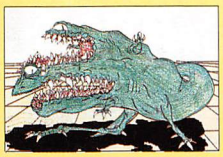
究極のモンスター展

今回のテーマは描きやすかったということもあって、たくさんの人から送っていただいてほっとしています。いやあ、まえみたいに5通だけだったらどうしようかと内心ヒヤヒヤだったんですよ。ところでテーマイラストの募集は一時お休みします。だからといってイラストの掲載をやめてしまうわけではありませんのでいいのが描けたらどしどし送ってきてください。

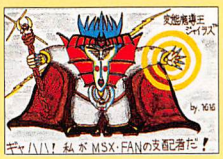

岐阜県・稲川仁の作品

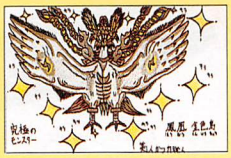
大阪府・谷田部智来の作品。ぜひもう一度描いてこい！

京都府・宮先雅之の作品。かわいいのも欲しかった


愛知県・雷のハカテの作品。独特の色がいい

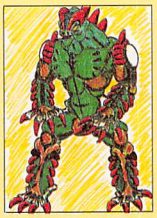
千葉県・岡田安洋の作品。悲哀を感じる


千葉県・清原公平の作品。あまり怖くない


神奈川県・長谷川毅の作品。成り金趣味？

長崎県・ゴブジリの作品

山口県・風のヒューターロー


神奈川県・佐藤裕樹の作品

千葉県・菅原由行の作品。きたな常連

激ペナ春の選抜

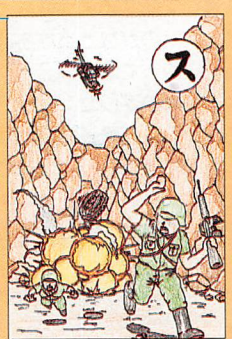
読者の作ったチームをウォッチモードで対戦させる「激ペナ大会〈全国版〉」今回は「ディスク」のみの選抜です。ディスクをもっていない人は残念ながら参加することはできません。また、1人1チームしか参加できません（複数チームあった場合には無効になります。ご注意ください）。とうぜん、ウル技を使っているチームなども即無効になります。しめ切りは3月15日必着です。

さて、気になる賞品ですが、優勝者にはほしいゲームを3本とMファン特製テレカのセット。準優勝者にはゲーム2本とテレカのセット。3位の人にはゲーム1本とテレカのセット。そのほかに今回は十字軍特製福袋を参加者全員の中から1名にさしあげます。この十字軍特製福袋の中身はもろもろの事情で余ってしまった数々のソフトをまとめてTIMの袋に入れたもので、もちろんテレカも入っています。その上、Mファン特製原稿用紙まで入って大変お得。

なお、応募されたディスクの返却はいたしませんのでご注意ください。

投稿大募集

①ゲームのぞき穴→ウル技。②通り抜けできます→Q＆A。③ザ・ほめごろし→ソフトの辛口の批評。④ものを書く会→好きなことを書いてほしい。⑤みんなで救ってあげよう→こまっていたらみんなが救ってくれる。ネタを送れ。⑥トビラのアイデア→ゲーム十字軍のトビラの写真で見たいものを募集。⑦歌を詠む会→右のイラストにぴったりの和歌を書いて送れ。⑧新コーナータイトル未定その他なんでもありのコーナー。優秀な人にはゲーム、もう少しの人にはMファン特製テレカをプレゼント。あて先は、〒105 東京都港区新橋4−10−7　TIM MSX・FAN編集


和歌山県・龍之助の息子の作品。この絵札にあう和歌を詠んでこい

うちわばなし

2代目テレカのこと　新しいテレカのデザインをしてくださったのは中野カンフー／先生。今月からはじまったのぞき穴と通り抜けの2コママンガや表紙の人形などかわいい作風の先生ですが、学生時代はマン研で戦記ものマンガなどというストイックなものを描いていたというから不思議な気がします。（ペンの樹代表・松村）

THE SECOND ANNIVERSARY!

4～6月号連続企画

創刊2周年記念

今回もメーカーの方々にこんなにプレゼントを

読者のみなさん、ほんとうにありがとう。ついにMファンも2周年を迎え、3年目に突入！　そこで、昨年の1周年のときと同様に、今回もご愛読を感謝してたくさんのハードやソフト、グッズなどのプレゼントを準備。各ハードメーカー、ソフトハウスの方々に、ご無理をいってこんなに多くのプレゼント（約100種類・総計で300名以上分）を提供してもらった。ほんとうにお世話になってしまった。さらにMファンの躍進を誓って、今後ともよろしく！

さて、この膨大なプレゼントの大事な応募期間は、これも昨年と同様に3か月連続。今月はその第1回なので、全プレゼントの3分の1の30タイトルを抽選で90名にプレゼント！

しめ切りは人気のありそうな①～⑤については、余裕をもって6月号の最終しめ切りと同じ5月31日。ゲームなどはラインナップを変えて月ごとにしめ切り。つぎに応募券のほうは、4月号から6月号まで共通に使えるようになっている点に注意。4月号でほしいものがなかったら、つぎの月に使ってもかまわないし、最後の6月号までとっておいて3か月分をほしい物1つにしぼって、一発勝負をすることも可能だ。応募券はよく考えてから使おう。

詳しい応募の方法は下に書いてあるので、よく読んで応募してね。ちなみに昨年は3か月分で8万通以上の応募があったけど、今年はどうかな。それでは、たくさんの応募を楽しみに待ってるぞ！

正しい応募の仕方

今回のプレゼントは昨年と同じく4～6月号の3か月連続企画。今月がその第1回目だ。応募の方法はちょっと変わっていて、応募券がどの月でも共通して使えるようになっている。つまり、今月のプレゼントの中でほしいものがなかったら、また来月使えるというわけだ。よく考えて有効に使ってほしい。

しめ切りは⑥以降のプレゼントが3月31日、①～⑤は5月31日（両方とも当日の消印有効）。当選者の発表は4～6月号とも7月8日発売の8月号。ちょっと先だけど、楽しみに待っていてほしい。それでは以下のきまりをよく読んで、官製ハガキに応募券を1枚貼って送ってほしい。貼ってないと無効になっちゃうので注意してね！

●応募方法

①ほしいプレゼントの番号と名前（赤い字で書く）
②名前と住所と電話番号（都道府県名と名前のふりがなも）
③所有機種（MSX1か2か2＋かも書く）
④年令と職業や学年
⑤MSX・FAN編集部へのメッセージ

●ハガキの送り先

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM「MSX・FAN」編集部
創刊2周年記念読者プレゼント係

※M2はMSX2以降、M2+はM2だが2+のデモつき、2+は2+専用、RはROM、Dはディスクの略です（ちなみに今月はMSX1用はありません）

1

1名　松下電器

A1WX

内蔵ワープロが評判のMSX2＋。ゲーム用の連射機能つき

2

1名　ソニー

F1XDJ

プログラミングツールのオマケがついたMSX2＋

3

FS-PK1

松下電器　1名

プログラムのリストや、ワープロで作成した文書の印字に便利なプリンタ

4

HBP-F1C

ソニー　1名

ソニーの『プリントショップII』などでカラープリント

5

プリントショップII

ソニー　1名

誕生日カードや暑中見舞いのハガキなどいろいろ作れる。M2・D（要漢ROM）

6

プロ野球激突ペナントレース

コナミ　3名

今年も十字軍でエディットチーム大会をするほど人気の野球ゲーム。M2・R

7

アクロジェット

システムソフト　3名

アクロバット飛行を楽しむめずらしいフライトシミュレーション。M2・R

8

グレイテストドライバー

T&Eソフト　3名

世界各国のFーサーキットでレーシングする。M2・D

9

スターシップランデブー

スキャップトラスト　3名

宇宙船の女スパイから秘密を聞き出すのが目的。すごくH。M2/2＋・D

10

ルパン三世バビロンの黄金伝説

東宝　3名

ロゼッタストーンを求めて、きょうもルパンたちの活躍が始まる。M2・R

MSX・FAN 読者プレゼント

もらいました。そして、今年も3号連続企画です!

11 ファンタジー

ボーステック　3名

➲正統派のＲＰＧファンにささげる一級品。どっちかというと古典だ。M2・D

12 F-1スピリット3Dスペシャル

パナソフト　5名

➲マルチケーブルを使えば２人同時プレイもできる。開発はコナミ。M2＋・D

13 あかんべドラゴン

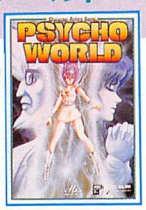
ウインキーソフト　3名

➲ルールはチェスに似ていて、アクションもある愉快で楽しいゲーム。M2・D

14 サイコワールド

ヘルツ　5名

➲武器はサイコパワーというアクションゲーム。編集部で人気が高い。M2・D



15 バランス・オブ・パワー

アスキー　4名

➲今月の十字軍でも紹介しているシミュレーションゲーム。M2・D

16 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

光栄　3名

➲超人気歴史シミュレーションゲーム。M2・R（音楽テープなし版）

17 ディスクステーション2号

コンパイル　3名

➲昨年12月に発売の２号。ゼビウスや真ゴルベなどてんこもり。M2/2＋・D

18 ゼビウス ファードラウト伝説

ナムコ　3名

➲逸話をいくつも持つシューティング。ゲーセン版＋オリジナル。M2・R

19 ラスト・ハルマゲドン

ブレイン・グレイ　3名

➲RPGのイメージを変えた奥の深い感動のストーリーが評判。M2・D

20 めぞん一刻・完結篇

3名

マイクロキャビン

➲優しい響子さんにいよいよプロポーズする五代くんをめぐるAVG。M2・R

21 ウイングマンスペシャル

エニックス　3名

➲ポドリムスからの刺客と戦うウイングマン。マンガが原作のAVG。M2・D

22 原宿アフタダーク

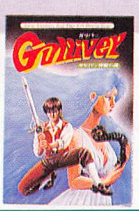
工画堂スタジオ　3名

➲女装した男性の死体を発見。犯人は誰だ。原宿を舞台にしたAVG。M2・D

23 ガリバー

コンピュータブレイン　3名

➲勇者ガリバーが魔物を退治するため海へ旅立つ。RPG的AVG。M2・D



24 阿佐田哲也のA級麻雀

ポニーキャニオン　3名

➲麻雀が初めての人やこっそり強くなりたい人への助言をしてくれる。M2・R

25 琥珀色の遺言

リバーヒルソフト　3名

➲今月も紹介している推理AVG。タロットカードの意味とは。M2/2＋・D

26 クインプル

BIT²　3名

➲クイで登ったり、ブロックを壊して進むパズルアクション。M2/2＋・D

27 中華大仙

ホット・ビイ　3名

➲ぎょうざやしゅうまいの飛びかう中華風アクションシューティング。M2・D

28 レイドックTシャツ

T&Eソフト　10名

➲ロゴがかっこいいTシャツ。MとLがあるので、応募の際にはサイズを明記!

29 イースⅡ肩かけバッグ

日本ファルコム　2名

➲Mファンもすっぽり入る便利な布製のバッグ。いろいろ使えそうだね!

30 イースⅡステッカー大&小

日本ファルコム　20名

➲左のが下じきの大きさ、右のがテレカを2枚合わせた大きさだ。2枚一組で

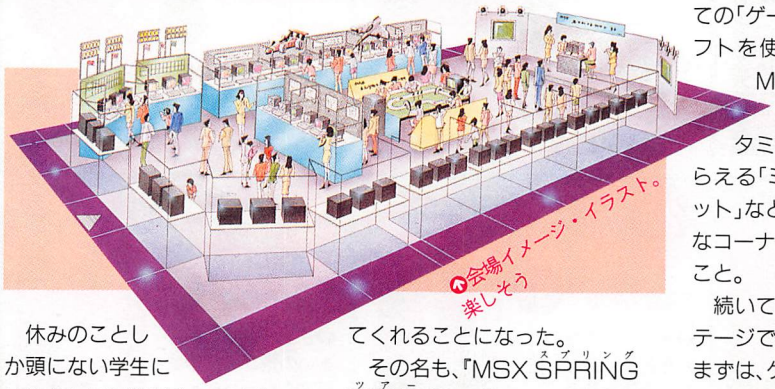
来月もいっぱい。お楽しみに!

情報おもちゃ箱 FFB ファン ファン ボックス

読めばかならずトクをする役立ち情報を満載してさあどうだ

SHOW 春だ！ 休みだ！ イベントだ！ 今年も全国縦断で挙行する松下の元気なイベント

MSX SPRING TOUR '89



会場イメージ・イラスト。楽しそう

休みのことしか頭にない学生にはうれしい季節がやってきた。とはいっても、春休みは短い。ボヤボヤしてるとアッという間に過ぎてしまうのだ。春休みを手っとりばやく有意義にしてしまうには、やっぱりイベントに参加するにかぎる。休みの季節はイベントの季節でもあるのだ。

昨年の夏と冬に、全国で行われた松下電器のイベントが、この春もまたボクたちを楽しませてくれることになった。

その名も、『MSX SPRING TOUR'89』。さて、その内容だが、ありきたりだけれど、ようするに「盛りだくさん」なのだ。

まずは、展示などの各コーナーを紹介しよう。パソコン30〜50台に、約20タイトルの新作ソフトを走らせた「新作ソフト体験コーナー」。『レイドック2』『F-1スピリット3Dスペシャル』『プロ野球ファミリースタジアム』の3タイトルを使用しての「ゲーム大会」。ワープロソフトを使った文字遊び「MoJi MoJiコーナー」。特設コースで愛車を走らせ、タミヤ公認の認定記録がもらえる「ミニ四駆MSXサーキット」などなど。ほかにもいろんなコーナーを用意しているとのこと。

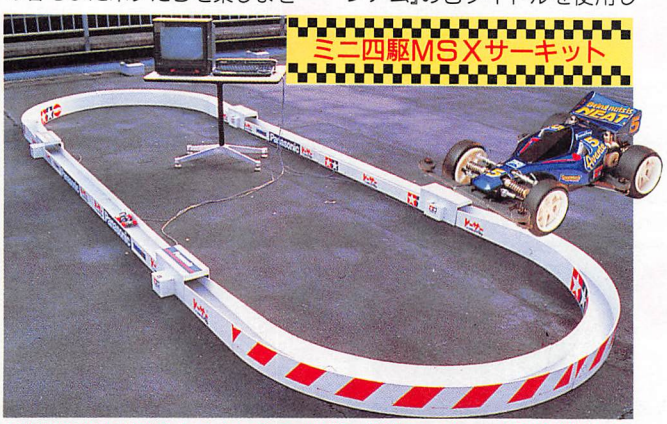
続いては、イベントの華、ステージでの催しを紹介しよう。まずは、ゲーム大会。レイドック2オリジナル版『あーぱーみゃあどっく』、マルチプレイ『F-1スピリット3Dスペシャル』、ナムコに挑戦・雑誌社対抗『ファミリースタジアム』大会などを予定。

それから、「ソフトハウス・パフォーマンスステージ」。業界通ならだれがなにをやるのかだいたいわかってしまう。出演は、「ソフトハウス界のさすらいパフォーマー」T&Eの吉川氏と、コナミの紙尾さんたち。あとは、Mマガの「ファミスタ・ウルテク大公開」など。もちろん、わが編集部からも「Mファンの魔法使い」NOPが「瞬間芸／アッという間のプログラム」というのを予定している。

ジョイパッドにはるシールを来場者全員がもらえる

来場者全員には、右上の写真「MSX2+ソフトオリジナルジョイパッドシール」をプレゼント。開催地などは、下の日程表を参照。開催時間は10時（札幌は10時30分）から17時。東京のみ11時から18時まで。会場への問い合わせは、場所の確認のみ。イベントのくわしい内容および東京と大阪会場の問い合わせは、イベントスタッフ事務局（☎03-226-0690）または、松下電器産業㈱・PAP（☎06-908-1151）まで。

——ミニ四駆整備して、ゲームを特訓して春休みを待とう！



ミニ四駆MSXサーキット

年間2000万台も売れるというミニ四駆。特設コースに、MSXを設置してタイムラップをはかる。ソフトハウスなども参加する予定

地域	会場	日程	電話
札幌	そうご電器YES	3/21	011-214-2850
東京	スタジオアルタ	3/26	本文参照
名古屋	栄電社・テクノ名古屋	4/9	052-581-1241
大阪	大阪ABCエキスタ	4/2	本文参照
広島	ダイイチパソコンCITY	3/31	082-248-4343
福岡	ベスト電器・福岡本店	4/5	092-741-7677

アンケートハガキより

●幸せのとなり／12月に足首を折って、帰りに1万5千円ひろった。そのお金はちゃんとM2＋にいかされている。落とした方ごめんなさい。（大分・佐々木国之）／お正月にタイに遊びに行き、食あたり。成田で検便されました。平成元年には階段から落ちて腰を打ちました。プレゼントくらいあたってもいいと思います。（福島・雪下節子）⇨まあいやですよ節子さんたら主婦じゃございませんの。絵にかきたいくらい不幸だがあげないぞ。（バ）

プレゼント係より

「アンケート」と「さあ応募しなさい」のプレゼントは1月号発表ぶんまで発送しました。3月号発表のモニタープレゼントは順次発送しておりますが、しばらく時間がかかります。プレゼントに関する不明な点は、住所・氏名・電話番号を明記のうえ「プレゼント係」までハガキでお願いします。発送状況がわかりしだいこちらからご連絡します。

新製品

ポケットゲームの復権なるか？ 高速液晶画面の携帯用ゲーム機

任天堂「GAME BOY」

今を去ること、約10年まえ。世は空前のポケットゲームのブームにわいていた。今になって思えば、かなりチャチなものだったが、それでもボクたちは外でやるゲームの快感に酔いしれた。そして、10年たったこの春、日進月歩の技術にともない、大革新をとげてポケットゲームが帰ってきた／　……ちょっとおおげさか。

というわけで、4月21日に任天堂から高速表示の液晶を搭載した携帯ゲーム機「GAME BOY」(以下、GBと略。ギターブックではない)が発売になる。もう、TVコマーシャルも流れているので、動いている画面を見た人もかなりいるはずだ。

むかしの液晶ゲームは、決まった絵しか出なかったが、GBはそんなチャチなものではない。GBにくっついているのは、任天堂とシャープが共同開発した高速液晶ディスプレイ。モノクロだが4階調の明るさで美しい画面だ。表示スピードは世界最速。速い動きにも十分に耐える性能を備えている。

GBの中枢であるCPUには、8ビットのオリジナルチップを採用し、画像処理能力を高めている。高速液晶と組んで、スクロールもなめらかだ。

GBはファミコンと同じカートリッジ交換タイプで1台あればソフト(値段もやすい)を買いたしてずっと楽しめるのだ。

音源的にはほとんどファミコンと変わらないが、ステレオ効果も出せるそうだ。ただし、内蔵スピーカーはモノラルなので、ステレオで聴くためにはヘッドホンを装着する。

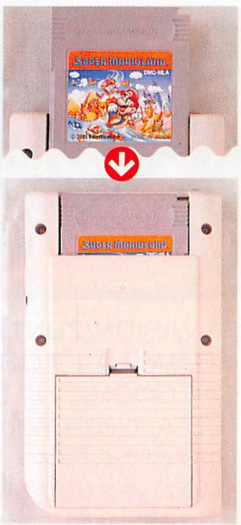
GBで、いちばん注目なのが通信機能。別売りの通信ケーブルで2台のGBをつなぐことにより、2人同時プレイができる。ゲームは本体と同時に4タイトルが発売になるが、そのうちの『Baseball』と『役満』が通信可能だ。電車の中などで友だちと野球ゲームや麻雀ゲームができるなんて。修学旅行の必携アイテムになりそう。

電源は、単3電池4本。アルカリ電池を使えば連続30時間のプレイが可能。高橋名人のいうことをきいて、1日1時間プレイなら30日ももってしまう。ほか別売りのバッテリーも使える。

GB用ソフト第1弾の4タイトルは下のとおり。値段はすべて2600円。それ以降は、毎月1本の割合で任天堂から発売になる予定。発売が確定しているのは、「F－1レース」「ゴルフ」「テニス」(すべて仮称)の3本。今年の秋ごろからは、各メーカーも参入してくるとのこと。なにが出てくるか楽しみだ。

これで本体1万2500円という価格ははっきりいってやすい。携帯に便利という点でも人気が出そうだ。ポータブル、ハンディと、物がどんどんと外へ出ていく時代にマッチしているといえる。だけど、机の上で教科書にかくしてはやらないように。PTAの規制も厳しくなるかも。ま、まずは4月21日目指して貯金かな。

外形寸法、縦148×横90×厚さ32㎜。重量300ｇ(電池重量含む)。画面のコントラストや音量の調節も可能



GBの裏側。カートリッジはこのように装着する。電池ケースも裏面にある

通信ケーブル、別売りの電源、ヘッドホンをつないだところ

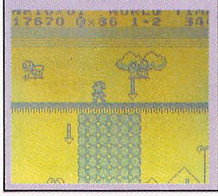
GAME BOYのおもな仕様

価　格	12,500円
画面サイズ	縦41.87×横45.88㎜
画面解像度	縦144×横160ドット
スクロール機能	ドット単位
音　源	矩形波 (エンベロープ機能 スイープ機能付き)　1波 (エンベロープ機能のみ)　1波 任意波形　1波 ノイズ　1波
ステレオ機能	4音の出力チャンネルを任意に設定
カートリッジ	縦65×横57×厚さ7.8㎜
電源　※	単3電池4本
付属品	単3電池4本 ステレオヘッドホン

※ほかに別売で、単2電池用バッテリーケースか充電式ACアダプターも使用可能

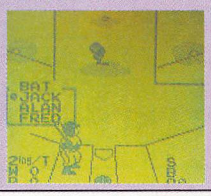
スーパーマリオランド

横スクロールのスーパーマリオゲーム。4か国を駆け抜け「デイジー姫」を助けろ！



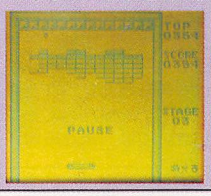
ベースボール

既存の野球ゲームの長所を取り入れている。選手交代もでき、通信で2人プレイも可能。



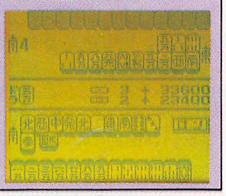
アレイウエイ

全32面のブロックくずし。移動するものや、あたるとボールがはやくなるブロックもある。



役　満

2人打ちマージャン。スピーディな展開が魅力。通信で2人プレイが可能。楽しめそう。



しつもんでんわより

●セーブできない！／『あの、プログラムを打ちこんだんですが、セーブの仕方がわかりません』①ええす、えー、ぶぅい、いー、と打ちこみます。②だぶるこーてーしょん、のあとにファイル名を……」『③ええす、えー……何でしたっけ？」④ぶぅい、いー、です」⑤ぶぅい、いー、と」⑥だぶるこーてーしょん、のあとにファイル名……」⑦だ、だぶる……、って何ですか？」「上にちょんちょんがあるやつです」『⑧ああ、ゲタのことね」⑨ゲタでいいです(あきらめる担当者)。ファイル名を……」⑩ファイル名??　もう一度最初からお願いします」⑪にもどる☆3回くりかえしました。(F)

アンケートハガキより

●父と森本くん／ぼくの父はロッテリアのドライブスルーで「お飲み物は？」と聞かれ、真面目な顔で「今川です」と答えてしまった。(岡山・今川佳信)／ぼくの先輩の森本くんはマクドナルドでハンバーガーを頼んだあと「お飲み物は？」と聞かれ、なにを思ったのか「森本です」と答えてしまったツワモノです。(愛知・木村謙)⇨同じネタだ。このネタは今はやっているのか。それとも父と森本くんのあいだになにかあるのだろうか。父よ答えろ。(バ)

サイトロンビデオコンサート日程＝●旭川：ディスクサポート西武小路（4/5）●札幌：キクヤ（4/8）●仙台：サイトー楽器（未）●郡山・三野屋（未）●福島：ざ・らんど（未）●盛岡：新星堂（未）●青森：音楽堂本店（未）●福島：オリエンタルレコード（未）●銀座：山野楽器本店（未）●池袋：五番街（3/26）●吉祥寺：山野楽器吉祥寺サンロード（4/1）●伊勢崎：N.Nナカジマ（3/26）●所沢：ディスクサポート西武（3/25）●鹿沼：はしだ楽器（3/26）●浜松：イケヤ本店（3/25）●福井：松木屋本店（3/25）●四日市：北勢堂（3/26）●名古屋：ヤンレイ名古屋（3/31）●梅田：十字屋（未）●吹田：サウンドワ

でんかよりしつもん

●電気屋さん／『××電気のものなんですが、今お客さんに質問されて困っているんですよ』『はぁ、どういったことでしょうか？』『すこしまえの十字軍のページでフィードバックというゲームのウルテクゆうんですか、ミュージックセレクトゆうのがあるそおなんですけど（関西弁のよう）、このやり方を教えていただけませんでしょうか』『はい、しばらくお待ちください』（担当者に代わる）『お待たせしました。ゲームを立ちあげるときにTを押してください』『あ、それだけでいいんですか。そしたら、どうもおいそがしいところわざわざすみませんでした』☆お店にもMファンを置いておきましょう。（F）

MUSIC

とれたてGM情報を、今月もつめこめるだけつめこんだぞ

最新GM情報

SYVARION/ZUNTATA－G.S.M.TAITO3－＝TAITOのGMバンド「ZUNTATA」の2枚目。約20分のアレンジと『サイバリオン』『チェイスH.Q.』をオリジナル完全収録。さらに、注目なのがチェイスH.Q.の音声合成やサンプリングを使いラジオドラマふうに仕立てたSEエディット曲。発売日は3月21日。ピクチャーCD2800円、テープ2500円。（ポニー）

大魔界村（ビデオ）＝カプコンの人気アーケードの完全ビデオ化。GSVシリーズでは初めて、ナレーションによりストーリー、キャラクタの紹介をしている。大魔界村はファミコン、メガドライブなどへ移植中で攻略用にも。発売日は3月21日。30分ステレオHi-Fiもの3800円。レンタル可。（ポニー）

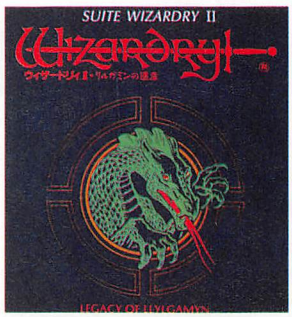
カプコンゲームシンドローム（ビデオ）＝『ロストワールド』『大魔界村』『ストライダー飛竜』の3作品を一挙収録。ストライダーはカプコンの新作アーケード。発売日は3月21日。90分ステレオHi-Fiもの9800円。レンタル可。（ポニー）

※サイトロン情報＝サイトロンではこの春、全国のレコード店で「ビデオコンサート」を実施する。上映されるビデオは、GSVシリーズのダイジェスト版やS.S.T.BANDライブなど。日程は上欄外を参照。あと、デジタルビデオプレス2号の貸出が3月下旬に変更（収録時間約30分の予定）。問い合わせ先＝ポニーキャニオン大田制作室（☎03-221-3151）

ナムコ ビデオ ゲーム グラフィティ Vol.4＝今回のメインは『超絶倫人ベラボーマン』。SEエディットオリジナル版にくわえ、ベラボーマンの声優、梅津秀行氏によるボーカル版とドラマまで入る。ほか、オリジナルは『パックマニア』『ファイナルラップ』『クエスター』と、アレンジは『ドラゴンスピリット』を収録。CD3000円、LP、テープ2500円で発売中。（ビクター）

※ポリスター新作情報＝4月25日に、セタとT&EのGM集を同時発売。セタには先月紹介したソフトにくわえ、『スーパーリアル麻雀』のミキちゃんとカスミちゃんの声も収録。T&Eは『サイオブレード』『スーパーレイドック』『レイドック2』をPC98の音源から収録予定。

組曲・ウィザードリィII～リルガミンの遺産～＝ファミコン版のクラシカルアレンジ＋オリジナル＋SEを収録。オーケストラの楽器をサンプリングキーボードにおとし、各パートごとに羽田健太郎氏が演奏したものをトラックダウンしている。また、それに生の弦楽四重奏を多重録音したものもある。CD3000円、テープ2500円で発売中。（アポロン）



※アポロン新作情報＝4月25日新作ファミコンゲーム『ダウンタウン熱血物語』（テクノスジャパン）のGM集を予定。

S.S.T. BAND初コンサート

これがSSTバンドだ

去る、2月9日。東京の新宿厚生年金会館で、「S.S.T. BANDライブ～メガドライブ・スパークリング1989～」という大イベントが開催された。ゲームミュージックでは、トップをひた走るセガ。そして、そのベールに包まれたS.S.T. BANDの初ライブとあって、会場は超満員でふくれあがった。イベントはセガの体感ゲームのフィルム上映で幕をあけた。そして、『パワードリフト』とメガドライブのゲーム大会。メガドライブが10台も賞品として用意されるわ、あぶないやつは出場するわ、ゲームはバグるわで、会場はいやがうえにも盛り上がった。そして、そのままS.S.T. BANDライブへ。オープニングのパワードリフト「LIKE THE WIND」から、スペースハリアー、アフターバーナーなどGMファン涙ものの曲を、1時間ほどのあいだに計9曲演奏してくれた。東京に住んでないというだけで来れなかったキミたちは、サイトロン「ビデオコンサート」で感動をぜひ味わってもらいたい。ビデオ市販の予定はないというが、ファンクラブへのサービスは検討中とのことだ。

聴いたNONE

●FAMICOM JUMP～英雄列伝～＝グレードアップバージョンがなかったのがチョット残念だったが、アレンジの2曲で、『英雄列伝』は壮大なクラシカルタッチに、『戦慄のサスペンス』はスパイ大作戦を思わせるサスペンスタッチに、それぞれ楽しく仕上がっていてよかった。（3・ポニー）●コナミ・ベストセレクション（ビデオ）＝やっぱり、見ておもしろいのは『悪魔城ドラキュラ』。あとは、攻略用という感じ。コナミの懐かしゲームを紹介する「ゲーム・ヒストリー」は、当初の予定とは変わり、同時発売のほかの2作品のものをあわせた7作品全部がこれに入ることになった。（3・ポニー）●ナムコビデオゲームグラフィティVol.4＝なんといっても、ドラマ仕立ての音楽構成がいい。まあ、ひとくちにいうなら異質の思考形態を持つ制作者が生み出した不思議空間現出的のーてんき/パーセンテージは初速毎秒……やっぱり楽しい、といったら平凡かなあ。（今月・ビクター）●組曲ウィザードリィII～リルガミンの遺産～＝羽田健太郎氏（通はハネケンさんと呼ぶ）が今回は変わった試みでボクたちを楽しませてくれる。そのサウンドは、サンプリング機能をフルに使い、シンセサイザーの音だということをすっかり忘れてしまうほどだった。（今月・アポロン）★カッコ内は掲載号と発売元。――SST/バンドのコンサートに行ってみて、あらためてセガのメロディメイクのすばらしさを身にしみて感じた。文責は、プレゼント関係も仕切ってしまうFFB担当のたかだーでした。では、また来月！

アンケートハガキより

●どんなところだ／このまえ、学校帰りに変な男が来て「あのね、任天堂ってところから来たんだけど最近いいゲーム出してないでしょ？　だからアンケートやろうとしているんだけど1人1人わたすと大変だから、小学校の卒業アルバムとかでいいからたくさん住所があるの貸して」といわれ、名刺も渡さないので逃げた。友だちは貸していた。（埼玉・五月女茂樹）⇨「任天堂ってところ」とはどんなところだ。それにしても何者だったんだろう。（バ）

ールド(未)●心斎橋：ミヤコ本店(未)●西大寺：大月楽器奈良ファミリー(4/2)●膳所：ディスクサポート西武大津(未)●泉ケ丘：ワタナベ楽器泉北(未)●松山：デューク(3/26)●高知：デューク(4/2)●広島：ダイイチ本店(3/28)●福岡：ベストデンキ本店(3/27)・ヨシダ楽器本店(4/1)●熊本：紀ノ国屋内帝都無線(4/2)●鹿児島：十字屋(4/4)●宮崎：西村楽器本店(4/3)●佐賀：久米楽器(4/3)●長崎：アトム本店(4/2)★情報は2月15日現在。地名のあとは実施店。会場は異なる場合もあるのでお店に確認のこと。くわしい問い合わせは、10時～18時にポニーキャニオンまで（本文参照）。

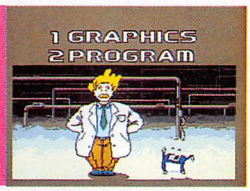
サービス ソニーF1ツールディスクII

現在、ソニーでは4月21日までにMSX2+パソコン「HB-F1XDJ」か、カラープリンタ「HBP-F1C」を買った人にもれなく『F1ツールディスクII』をプレゼント中だ。

内容は「グラフィックエディタ」と「プログラム集」に大別される。グラフィックエディタはF1ツールをバージョンアップしたもので改良点は2つ。HBP-F1C対応でカラープリントアウトが可能になったのと、MSX-JE対応で絵の上に漢字も書けるようになったことだ。

プログラムでの注目は「おしゃべりMSX」。自分の声をカセットインタフェースとラジカセを介し、マイクから入る音をBASICで使えるデータに変換してくれる。自分のプログラムでかんたんにサンプリング音源を使えるわけだ。ほかにもスプライトエディタやサンプルプログラムが入っている。

タイトル



グラフィックエディタは本格的にマウス対応になっている

MSXボイスレコーダ

グラフィックはドデカホーン。インジケータも点滅する

自然画

2+用の自然画も入っている。すごくきれいでびっくり

スプライトエディタ

サンプルからデータをロード。自分で描くのも楽しいよ

グラフィックエディタ

ちょっとコマーシャル。ちゃんと漢字も書けるでしょ

BOOK 公式ガイド 光栄『三國志ハンドブック』

あのシミュレーションゲームの光栄が本を出しているって知ってた？　もちろん、ゲームに関係した本だけどね。今回の『三國志』はハンドブックシリーズ3冊目、トータルでは5冊目の本となる。光栄のゲームは、歴史シミュレーション。歴史に関して深い知識が求められるというところにおもしろさがある。「光栄演出の歴史をもっと知りたい」というユーザーの声にこたえるべく作られたのが5冊の本というわけだ。今回の本は「国づくりの基本」「権謀術数」「人材登用術」「兵法大全」の4部と中国の写真を使った、グラビア

カラーをふんだんに使い、見やすい構成だ。最後の記事「武将名鑑」は役立ちそう

「三國志紀行」、仮想シミュレート「もし、五丈原で孔明死せずば!?」などとなっている。ゲームの性質上、完全攻略とはいかないが、キミのよいアシスタントとなるだろう。A5判、208ページで1800円。

SHOW イベント

春だ／　休みだ／　イベントだ／　というわけで、3月18日～4月9日の期間、J&P町田店の開店5周年記念イベントが開催される。内容は3Dフルカラーの CG作品をパソコンで走らせたり、パソコンのMIDIシステムを利用しての生演奏会、雑誌のバックナンバーフェア、中古品・店頭品・下取り品の処分セール、各ワープロメーカーが勢揃いし質問にこたえてくれたりと、盛りだくさん。Mファンも、極秘新作ゲーム情報をソフトハウスから強引に聞き出してしまう、突撃インタビュアー役で参加(21日)。開催時間は午後1時から1時間半ていど。※問い合わせ先＝J&P町田店(☎0427-23-1313)

プレゼント さあ応募しなさい

タテマエ⇒「みんなが、2周年プレゼントに夢中になっているときにこれに応募するのが通だぜ、フッ……」。ホンネ⇒「見捨てないでよ～」

●コンパイルより

①『ディスクステーション～創刊準備号～』……2名様。ひそかにかくしておいた、トラの子のパッケージイン。もう手に入らないよ／　2周年プレゼントに対抗するプレミアムものだ。

●アポロン音楽工業より

②CD版『ドラゴンスピリット～エモーショナル・サウンド・オブ・ナムコット』……3名様。先月紹介のPCエンジンソフトGM集。タイトルと『妖怪道中記』『ギャラガ'88』をオリジナル収録している。今月紹介のウィザードリィは来月号でプレゼントするからね。

●編集部より

③『MSXプログラムコレクション50本・ファンダムライブラリー④』本とソフト(2DD)のセット……3名様。「たこの海岸物語」PART 2&3などが入っている。

パッケージ入り準備号は貴重品

本とディスクをセットであげる

しめ切りは3月31日必着。発表は5月8日発売の6月号の欄外で。応募方法は掲示板参照。

アンケートハガキより

●牛ゲンカ／友だちはみんな親にMSXを買ってもらっているけど、ぼくは親がケチなのでアルバイト（きびかさぎ）して買った。自分のお金で買うと感激します。話は変わるけどここは徳之島です。海はきれいで空気はおいしく、なんといっても迫力で男の血が騒ぐ闘牛（牛ゲンカ）があります。みなさん遊びに来てください。（鹿児島・林栄作）⇒ほんとうに話が変わったね。ところで「牛ゲンカ」には笑った。さすがきびかさぎ。牛によろしくな。（バ）

掲示板

●「さあ応募しなさい」応募要領＝官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナー1つ④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ〒105　東京都港区新橋4-10-7　TIM　MSX・FAN「FFB:さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやお便り（妙な話、恋の悩み、人にいえない自己主張エトセトラ）、そのほかFFBへのご意見、ご希望をお寄せください。イラスト掲載者は全員に、それ以外はおもしろかった人に特製テレカを進呈！

おはなしこんにちわっ

「餃子（ギョーザ）」をシューマイと読んだ立花理佐よ元気か。それはさておき、

●THE NEW MSX FAIRで編集長さんに会った。まじめそうな方だ。ところで「パボの写真を載せてください」の問いに「あのイラストにほんとうに似てるんですよ」（ショックが強すぎるともいっていた）と答えていた。（兵庫・高杉雅昭）

しかし「イベントで見た編集長さんはおはこんのイラストにそっくりだった」というのもあったぞ。

●ポ○コムというパソコン雑誌を買ってパソコン少年に暗い印象がある理由がわかった。ポ○コムとかコ○プティークとかテクノポ○スなどは内容が暗い。MSX雑誌はその傾向がないのでうれしい。（長崎・林信宏）

しかし、若者雑誌のように明るくはできないだろう。「Xマスイヴは彼と2人だけの三国志」とか書けないし。

●くれるのがテレカだけとは歯と歯につまって許せないビトウィーンライオンではないか。そんなことではティンパニしかたたけないダン池田のちょびヒゲも泣くぞ。テレビ東京は正月もゴルフだ。（愛知・長谷川昭男）

テレカさえもケチっているのはわたしだ。なにかほしければ働け。

●ぼくの友だちのT氏は男だが「瀬川瑛子」さんに似ている。しかしとても足が速い。この関係をどうお考えですか。（神奈川・昔なつかし）

ということは里見浩太朗にも似ているのだな。こもった話し方はやはりでかい鼻と目の下の盛り上がりのせいか。

●和田順子という好きな女の子がいますが、心の内を打ちあけるにはどうしたらいいですか。（熊本・小学生）

万が一のため名前は伏せてあげたぞ。ところで和田順子、竹下が好きだそうだぞ、なかよくしてやってくれ。

●「暮らしの適当手帖」でさまざまなスルドイ指摘をしていくパボが、なぜかファンダムの「プログラマからひとこと」にある「○○のみんな見てますかあー」とか「○○くん載ったぜ」とか恥ずかしげもなく書く若きプログラマのことをチェックしていないのは、どんな業界でも最低限の秩序だけは守っていかなくてはいけないということなのか。（兵庫・高田貴之）

そんなこと、書きたくてしょーがない。しかし自分のことだと誤解するヤツが徳間書店にはいっぱいいるしなあ。

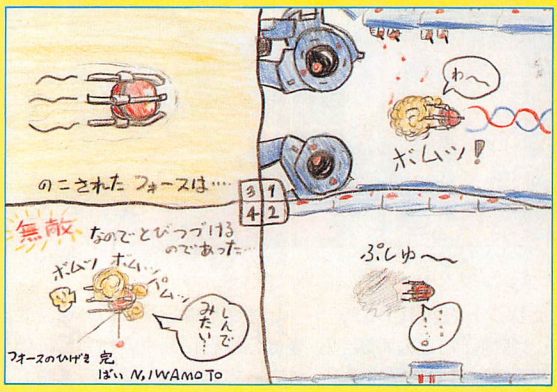
●2月号のヤクルト集金のネタは、「進研ゼミ」読者ページの盗作だ。桂川、恥を知れ。（兵庫・桑本和幸）

そんなところから盗作するのも笑えるが、そんな桑本にはコレをやる。

●〈猿と刑事の会話〉刑事「おい、ヤンキー」猿「いいえ、モンキーです」（岡山・前原和彦）

桑本、思う存分笑ってくれ。

関係ないが、わたしは今「ちゅうかなぱいぱい」が好きな早起きの人だ。

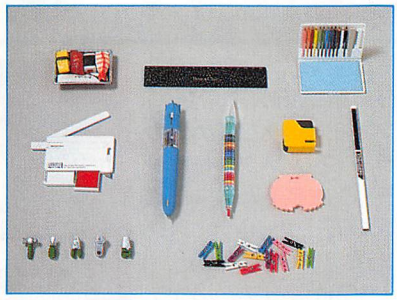


三重・岩本紀和さんとてもあわれなお話ですね。次のフェーズで楽しんでいるとき、見えなくなったフィールドのなかではフォースちゃんが虚空を漂っている。ここに気づいた岩本の深い思いやりには感銘をうけます

暮らしの適当手帖

4月のテーマ：
モンドなステーショナリー

なかなかネタを決めないでいると「春だからモンドなステーショナリーだ」と担当編集者にいわれた。こいつは最近子どもが生まれたせいで、仕事を早くすませたがって困る。「モンド」の部分は意味がよくわからないが、なにしろまともではない文房具を集めてみた。



↑（上段左から）すし型プラスティック消しゴム、ボストンクラブ、カラーメロディ、（中段）パーティミニII、テンカラー、ピック・ア・ポイント、ミニックス・ステープラー、フィットメイト・ラブリー、サーモ・ペンシル、（下段）タイニークラブ2、洗濯バサミ型クリップ。モンドだなあ

●サーモ・ペンシル（キリンジャパン／120円）⇨温度計付き鉛筆。といっても12度から34度までの範囲でその場の気温の数字が浮き出るというもの。鉛筆を使いながら気温を知ることができる。だからどうした。

●ボストンクラブ（サンスター／150円）⇨ボストンクラブとは15センチ定規の名である。黒地に金文字金目盛り、そしてなんとなく大理石を思わせるデザイン。まさにカフェバーで映える15センチ定規である。カッコよく胸ポケットから抜き出してカフェバーのテーブルをはかってみてはどうだ。

●テンカラー（クラウン／500円）⇨1本で10色使いわけられるボールペンだがサスガに10色は太い。指が疲れる。書きにくい。

●フィットメイト・ラブリー（FSK／200円）⇨貼ってはがせるノリ付きメモ。6種類あるが、あえてパンツ型を選んだ。しかし、杉田かおるパンツのような、ヘソも隠れるそれである。べつに興奮はしない。

●タイニークラブ2（プラス／450円）⇨スパナやのこぎりの形をしたクリップが5個。もう三角クリップをバッタにして遊ぶこともなく、最初から完璧なクリップではないか。近頃のガキは恵まれている。

●カラーメロディ（オカリナ／580円）⇨カード型文房具シリーズで、カードを開くと消しゴムとカッターもついている12色鉛筆がコレだ。カラフルなメモも5枚付き。むかし24色の色鉛筆を持っているやつはいばれたが、これもけっこういばっていい。

●パーティミニII（製造元不明／350円）⇨これもカード型。カードのあちこちから定規やカッター、ボールペンが出て、そこまではよくある作り。よく見ると2つの引きだしがある。ひとつはカラになっていて切手が入りそうだが、もうひとつはなんと朱肉である。ハンコはどこに入るのだ。

●ミニックス・ステープラー（エルム／500円）⇨正方形のかわいいステープラー（いわゆるホチキス）。かんたんに針替えができるし、シンプルなよいデザインである。おかげで書くことがなくなったぞ。

●すし型プラスチック消しゴム（製造元不明／450円）⇨トロ・タマゴ・エビのにぎりずしに鉄火巻きのセット。とうぜんのようだが、使いにくい。ネタの部分は消しゴムではないので、ゴムの部分を使いきったあとは近所の外人にあげよう。万が一喜ぶこともないとはいえない。ちなみに、おてもと（割りばし）としてミニ鉛筆付きだ。

●ピック・ア・ポイント（リードワークスジャパン／200円）⇨20色の色鉛筆のシンを差し替えて使う。同じようなものはむかしからあった。1本でもなくすと胴にはさんでいる替えシンがポロポロ落ちて困る。

●洗濯バサミ型クリップ（ミツヤプロダクト／180円）⇨おしゃれな洗濯バサミのクリップ。かわいい。いうことはそれだけだ。

ジャポニカ学習帳や大学ノートに鉛筆サックは元気だろうか。消しゴムがすしである必要がきっとある時代なのだろうなあ。よくわからないが、それにしてもモンドだ。

※値段は渋谷・東急ハンズ調べ

鳥取・前田浩章さんとても下品な表紙ですね。10年後にはドラクエもX（テン）までいってるかなとか、MSX4は2ってすごいだろうなとかいう想像力を消し飛ばす大ボケの表紙には感心できません

富山・江下志郎さんとても美しいお話ですね。人の幸福をねたんで足を引っぱってやるというあさましい女と、そいつにまんまとだまされるまぬけな男がじょうずに美化されていて好感が持てます

★イラスト・評＝野見山つつじ

アンケートハガキより

●うどん／2月号のうどんCM情報です。女「なんにいたしましょ」武士「拙者（せっしゃ）、ハガクレの天ぷらうっどーんでござる」子「拙者もハガクレの天ぷらうっどーんでござる」女「ハイハイ、ハガクレの天ぷらうっどーんでございます」。そして商品が出て「うっどーん」といってみんなコケる。武士の顔がパッケージにもなっている恐ろしいCMです。（福岡・ハガクレ者）⇨九州のみなさん、たくさんの情報ありがとう。地方CMネタ待つ。（パ）

プログラムファンの王国

ファンダム

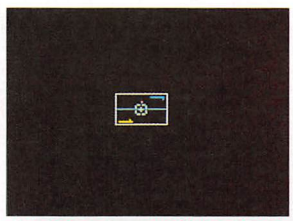
P39〈GAS BURNER〉。P40〈LINERS〉、〈BALL & BOX〉と宇宙感覚ゲームが続き、P41〈PANEL PANIC〉でパズル、〈ばっちゃこい〉で守備練習、P42〈れっつぺいんと〉で対戦ゲーム、〈フロントアタック〉で操縦感覚を楽しむ、ぜんぶ1画面。P43は手ごろな長さの2本、〈画制宇〉はマウス専用書き初めソフト、〈漢風出体血使用//〉はカンフーゲームだ。P44の10画面〈THE MYSTERY OF THE TOMB〉はオススメの思考型ゲーム。P46にはFP部門の本格RPG〈BATTLE MAN〉もひかえている。

圧縮されたコックピットから見える動く地平線

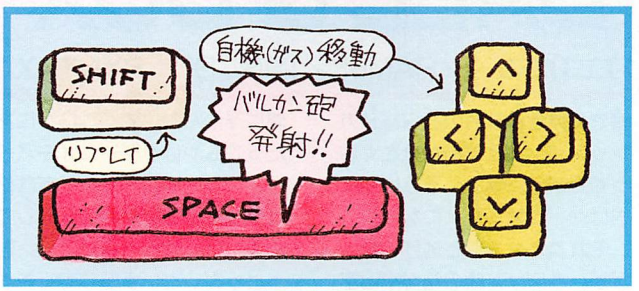
GAS BURNER
ガス　バーナー

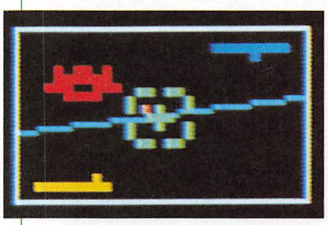
MSX2/2+／VRAM64K／1画面　BY MICKY

リストは50ページ

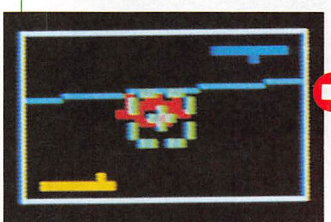


小さなスペースに効率よくおさめられたゲーム画面

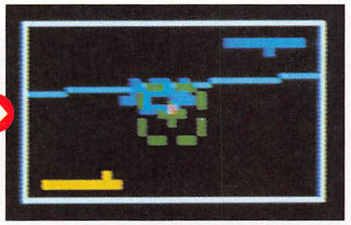




赤い点のレーダーを頼りに敵機を視界にとらえた



敵機も動くのでむずかしい



照準にとらえてバルカン砲をうちこむと敵機の色が変化する

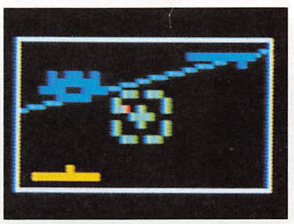
自機の名前はガス。ちらちらと現れる敵機はなぜかウーロンという名前だ。

ゲームの画面は、ガスのコックピットから見える風景。ガスの動きに応じて地平線がグイーンとアップダウンしたり、傾いたりする。この感覚が楽しい。

照準のまわりをちょろちょろと動く赤い点は、敵機までの方向と距離を表していて、赤い点が照準内に入ると、敵機が視界に登場する仕組みになっている。

右上の青いバーは時間メーター。ポチッと出ている点が右から左へ動いていて、左端にくるまで1分かかる。この時間内に敵機をうちおとさないとゲームオーバーになる。

うまくうちおとせば、時間メーターはもとにもどり、左下の黄色いステージカウンタが1あがる。数はポチッを1、平らなところを0とする2進法で表現している。ううむ、斬新。



ステージは2進法表記。いまは「100」なのでステージ4

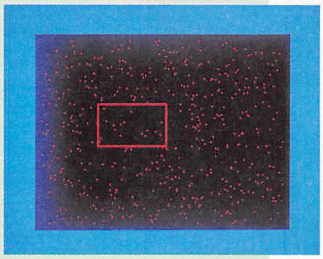
宇宙生命体ライナーズの動きを予測するゲーム

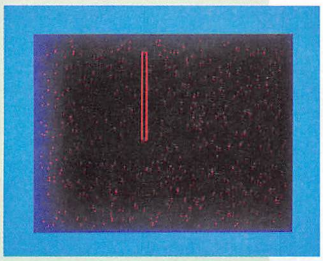
ライナーズ

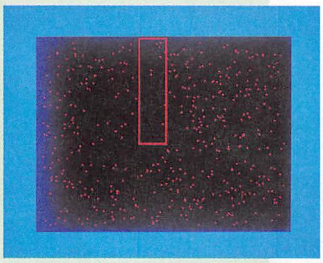
LINERS

MSX2/2+／VRAM64K／1画面　　BY　神田公範

リストは51ページ







↑ごくふつうの赤く四角い枠が横に広がっていく。左か

↑と、横に広がるのをやめてタテに細長くなった。上だ

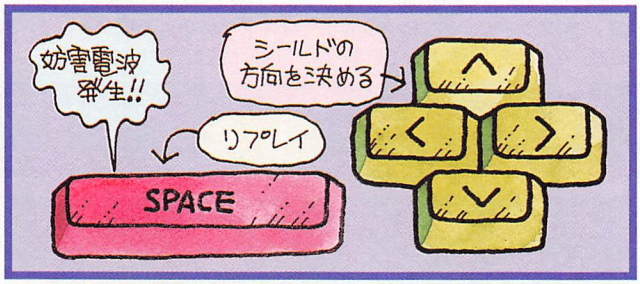
↑ふたたび横に広がりはじめたが、けっきょく上にくっついた。勝った

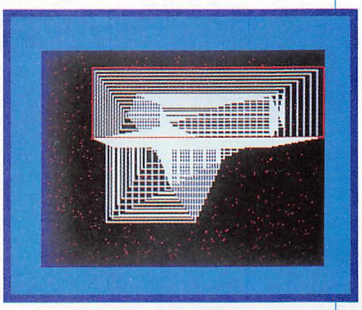
宇宙生命体ライナーズ。はやい話がＬＩＮＥ文でかいた線画の箱なのだが、なにしろそいつが画面の奥からこちらに向かって攻めてくる。

宇宙の風景の外側にある青い枠はわたしたちの住むスペースコロニーの壁だ。どういう構造になっているのかよくわからないがとりあえずそういうことだ。すみませんね。

ライナーズは左右や上下に広がったりちぢまったりしながら、4方向にある青い壁のうちどれか1つにくっつくように侵略してくる。そこで、ライナーズのくっつく方向を予測して、あらかじめシールドをはるのがゲームの目的なのだ。

ただし、ライナーズはしょっちゅうフェイントをかけてくる。上に伸びていくな、と思っていたら、ススッと横に伸びて左の壁にくっついたり、さらに変化して下の壁にくっついたりと、なかなか始末におえない。





↑ライナーズの動いていく軌跡をぜんぶ見せるとこんな感じ

シールドの方向は、いったん入力してしまうと取り消せないのでフェイントに負けないよう、ギリギリのところまで見守っておかなくてはならない。とうぜん見守りすぎると、ライナーズに侵略されてゲームオーバーになってしまう。このへんがこのゲームのピクピクする部分だ。

おもしろいのは、スペースキーを押すと妨害電波を発生して、ライナーズの動きを変化させることができることだ。ただし、どう変化させるかはこちらではコントロールできない。いちかばちかというときに使う、神頼みの機能なのだ。

無鉄砲なボールをおとなしいボックスにあてる

ボール　アンド　ボックス

BALL & BOX

MSX MSX2/2+／RAM8K／1画面　BY　SYNTAX

リストは52ページ

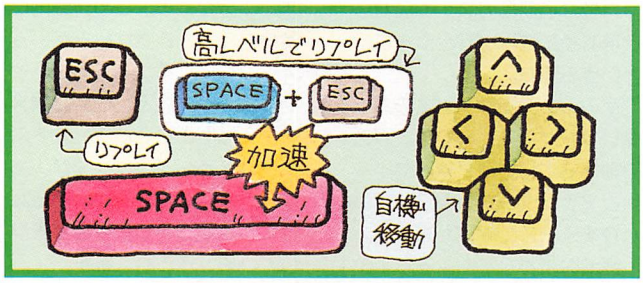
↑衛星のようにまわりを動くはめになった赤いボールの軌跡

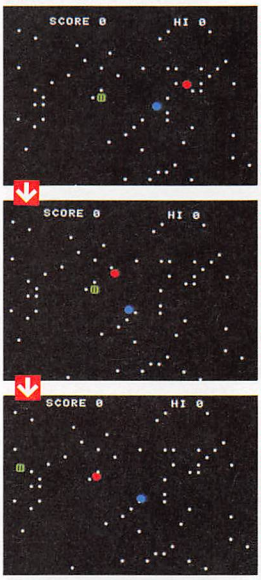
宇宙に投げ出された青いボールがわたしだ。わたしは、景気よく動きまわる赤いボールにしつこくつきまとわれ、スキを一瞬でも見せようものなら、ドガンッッンッッと体あたりをくらってしまう。ふつうそういうときはゲームオーバーになる。

それでオタオタと逃げるわけだが、とぼけた顔の箱が宇宙空間に浮かんでいて、こいつにあたってもやはりゲームオーバー。

しかし、赤いボールは無鉄砲なやつなので、単調に突進してくるだけ。サッとよけると、おっとっとっという感じで行きすぎる。また突進してきて、またよけるとおっとっとっ。そのくりかえしで赤いボールはわたしの衛星と化す。ゼビウスふうにいうと「ジェミニ誘導」だ。

加速移動もできる。そのあいだ方向転換ができないし、レベルの低いうちはあまり効果がないが、いちおうできる。で、赤いボールを箱にあてると、得点。加速度のレベル(一定以上はあがらない)があがり、新しいボールと箱が出てくるのだった。





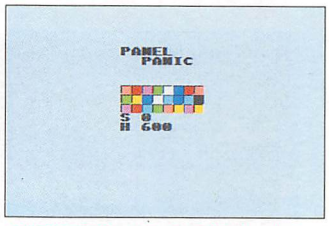
←赤いボールを誘導して箱にあてると得点。すぐに次が出てくる

ルービック博士ももしかしたら解けないかも！

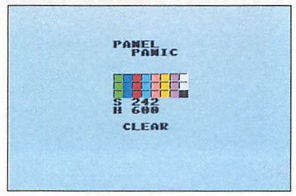
パネル パニック PANEL PANIC

MSX MSX2/2+／RAM8K／1画面　　BY　やすた

リストは53ページ



最初に正解パターンを作り、そのあと入れかえて問題を作る



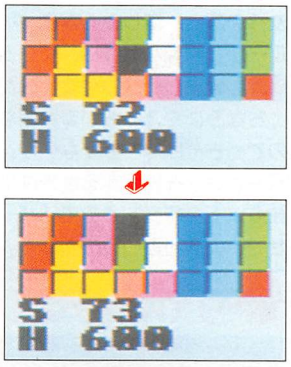
色はどの順でも可。Sはその回の手数、Hはこれまでの最小手数

一見、ルービックキューブの平面版。まあ、だいたいそのようなものだが、まったく新しいパズルでもある。

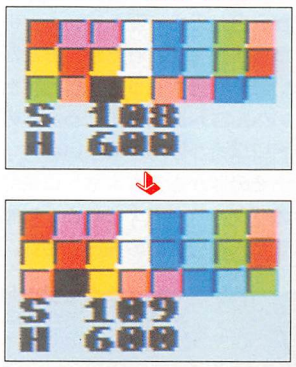
このパズルの目的は、最初バラバラにされてしまったカラフルなパネルを右上の写真のように、色ごとにそろえ、右端だけ白白黒の順にならべかえること。

その「黒」はじつはカーソルで、よくあるようにこのカーソルを使ってパネルをならべかえていく。ただし、このカーソルの動きは、左右方向と上下方向ではまったく意味が違うのだ。その

上下 黒いカーソルを埋めるようにパネルが移動してくる



左右 両端はつながっていてキーの方向に全体がずれていく



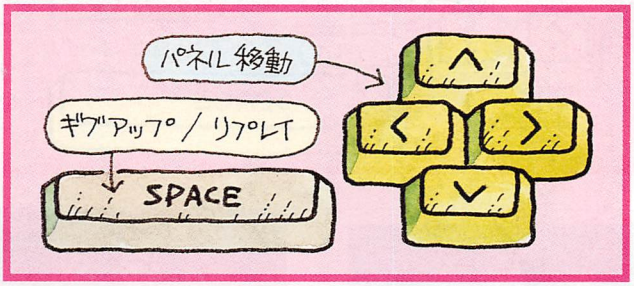
ためにこのパズルはえらくややこしいものになっている。

カーソルを左右方向に動かすと、カーソルと同じ段にあるパネルがその順のままカーソルキーの方向に移動する。左右の端はつながっているので、たとえば右端からはみでたパネルは左端から出てくることになる。

ところが、上下方向では、カーソルキーを押した方向とは逆の方向にカーソルが動く。というより、カーソルとパネルが入れかわるように動くのだ。上下の端はつながっていない。

この2つの性質の違うルールにしたがってパネルをどんどんならべかえていく。

やってみればわかるが、このパズルはフィニッシュが異様にむずかしい。プログラム上は確実に解けるはずなのだが、解く方法そのものはまだわかっていない。偶然解けたことがあるだけで編集部も頭を悩ましている。

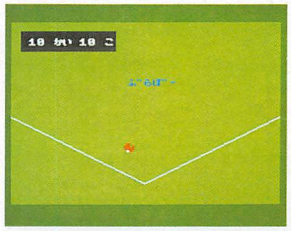


フライを確実に捕るためのトレーニングソフト

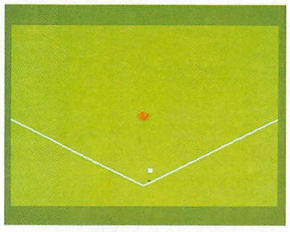
ばっちゃこい

MSX MSX2/2+／RAM8K／1画面　　BY　MICKY

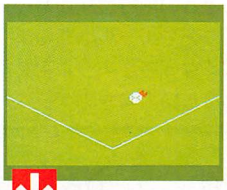
リストは54ページ



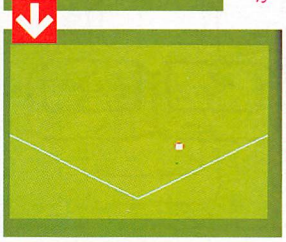
8球以上捕ると、「ぶらぼー」とフランス語でほめてくれる



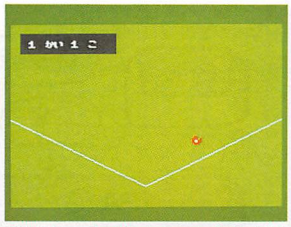
「ばっちゃこい」（バッター来いの意）とかけ声をかけて捕りに行こう



ボールが高くあがる。激ペナみたい



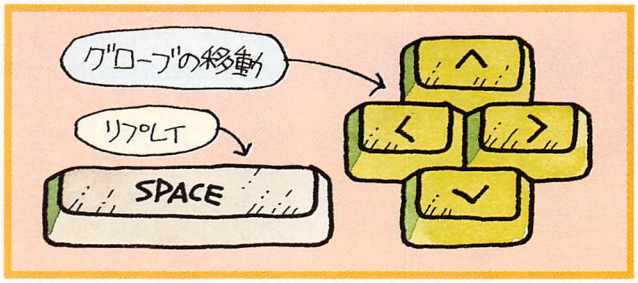
落ちてきた、落ちてきた



捕りい！　激ペナできたえた腕を美代！　違った、見よ！

見たとおり！　高くあがるフライを捕るゲームだ。

ぜんぶで10球、コンピュータがフライを打ってくれるので、グローブを動かしてうまくボールを受けとめていこう。動きはじめはスタートダッシュで速いが、あとはちょっとスピードダウンする。10球終わったら、成績に応じて3種類のメッセージを出してくれる。



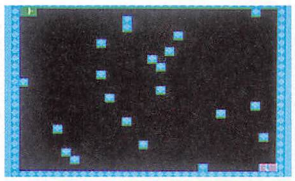
激ペナとかファミスタとか、プレイボールIIとか、さまざまな野球ゲームの練習用に使えないでもない（あまり自信がない）。

友情を怒りを興奮を画面いっぱいにぬりこめる

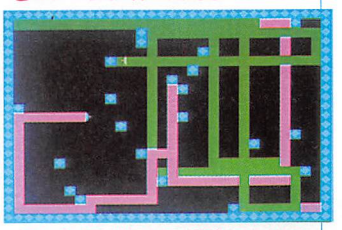
れっつぺいんと

MSX MSX2/2+／RAM8K／1画面　BY　二階堂孝彦

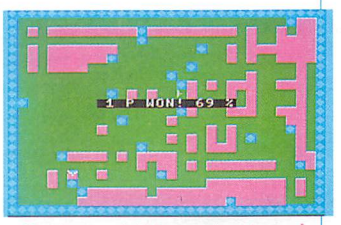
リストは55ページ



それぞれの色をあとに残しながら、左上と右下から出発



ようすを見ながら適当にぬりつつ、徐々にドロ試合に移行する



そして、よりしつこかった1プレイヤーの圧倒的勝利に終わった

1985年に出た『プログラムポシェットNO．5』掲載の『VS．PAINTER』(X1版／作＝加藤邦道)をMSXの1画面タイプで再現したゲームだ。

完全な対戦式ゲームなので、むりやり1人でやろうとしても、まったくおもしろくないということを最初にいっておこう。

左上からぬりはじめるプレイヤー1、右下からぬりはじめるプレイヤー2。それぞれ緑とピンクで画面をぬりこめていく。

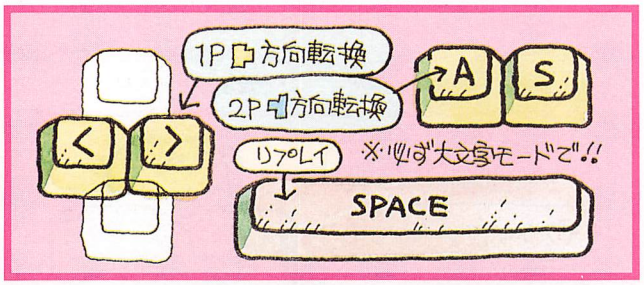
プログラムの構造のせいで一方のキー操作に影響されて、もう一方のキー入力が悪くなる瞬間がたまにある。しかし、それはそれで対戦の緊張感を高めてくれているようだ。

壁に囲まれたフィールドがすべてピンクと緑色でぬりこめられるとゲームが終わり、その時点でぬっている場所の多いプレイヤーの勝ちが決まる。同時にどのくらいの割合でぬっているかをパーセント表示してくれる。

相手がすでにぬったところでも、あらためて自分の色でぬりかえることができる。そこで、相手のうしろをついていって、相手のぬった場所をかたっぱしから自分の色に変えていくという戦法が考えられるが、おたがいにそれをやろうとすると、たいへんなドロ試合になる。そのドロ試合かげんが楽しい。

そのほかさまざまなドロ試合のパターンが考えられる。対戦する人々の性格の違い、相性、友情の深さ、憎しみの程度……ルールが単純なだけに、ゲーム以外の要素が反映しやすいのだ。

ちなみにマスの数が奇数個なので引き分けはありえないが、パーセントを表示するときは小数点以下を無視するので50パーセントの勝利というのがある。

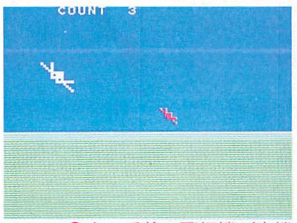


飛行感覚が楽しいキャー敵だ怖い逃げろゲーム

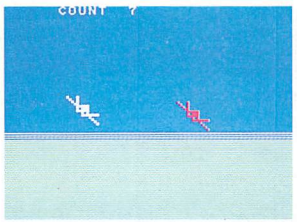
フロントアタック

MSX MSX2/2+／RAM8K／1画面　BY　Nu〜

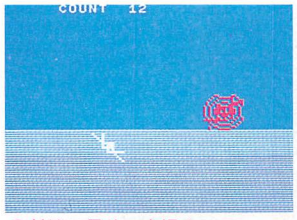
リストは56ページ



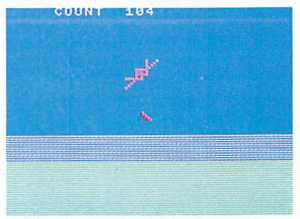
白い手前の飛行機が自機、小さい機影は敵機のもの



敵機は回転しながら自機めがけて飛んでくる



敵機は最後に自爆する



爆発にまきこまれると自機の色が変化していく

3D画面の飛行機操縦ゲームだ。画面をフルに使って、飛行する感覚がじつによく出ている。どちらかというと、スポーツゲームに近い爽快感がある。

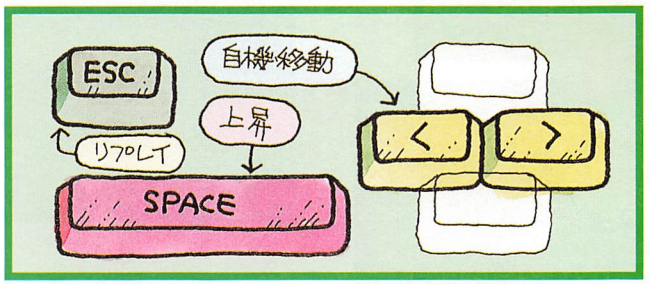
高速で画面の向こう側を目指して飛ぶ自機に対して、同じような形をした敵機がクルクル回転しながらしつこく迫ってくる。

敵機は画面の手前までくると爆発するが、これに巻きこまれると、まっ白い自機の色がサッと紫色に変わる。そのあと、爆風にまきこまれるたびに黄色、赤と変化していって、赤い状態であたってしまうと、敵機と同じパターンで爆発してゲームオーバーとなる。

白いときでも、画面の左右上下の端から飛び出てしまうとやはりゲームオーバーだ。

自機も敵機も、左に傾いた形と右に傾いた形の2パターンしかないが、敵機が地平線の向こうからだんだん大きくなって迫ってくる感じや、ちょっと慣性のかかった自機の動きは、驚くほどよくできている。

ゲーム自体は、たんに敵をよけるだけなのだが、実際にやってみるとこの飛行感覚が楽しくて、スコアやルールはあんまり関係なくなってしまう。空を飛びまわりたい人向きのゲームだ。



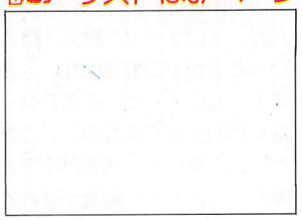
賀春

マウスがあればMSXで書き初めだってできる

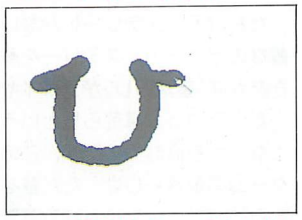
画制字（がせう）

MSX2/2+／VRAM128K／3画面　BY　ICHIGO

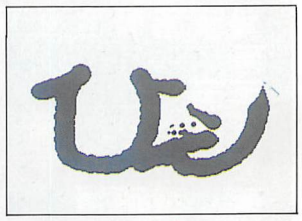
リストは57ページ



筆型のカーソルを動かしてマウスでお習字



墨汁をチャージしながら書くと太い線で書ける



字がヘタなのはプログラムのせいではなく担当者のせいです

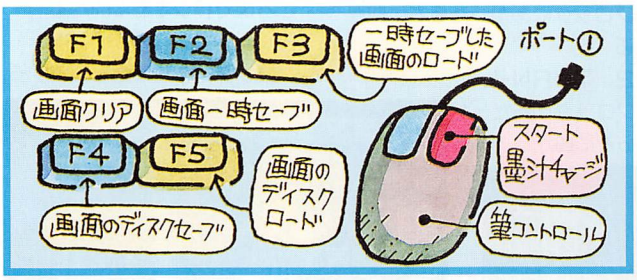
作者の送ってきた書き初めサンプル。なかなかこうはいかない

このプログラムの大きな問題点はどうしてもマウス（またはトラックボール）が必要だということだ。マウスといったって、もちろんネズミやマウスピースのことではない。マウスもトラックボールもない人は、持っている知り合いに借りるか、このプログラムで楽しむのをあきらめるか、のどちらかしかない。将来的にマウスは現在のジョイスティックのようなものになっていくかもしれないので、このさい買ってしまおうという大胆な人は、べつに止めないのでそうするといいと思う。

さて、タイトル画面でマウスの右クリックを押すと書き初めスタート。右クリックを押していると画面上の筆の先に墨汁がたまってきて、そのまま筆を動かすと太い線から徐々に細い線に変化する筆のような線がかける仕組みだ。あまり速く動かしすぎると、墨汁をたらしたようになる。まあ、いろいろ試しながらやってほしい。

一時的に今書いた画面をちょっとVRAMの別の場所によけておいたり（F2）、それを呼び出したり（F3）、ディスクで画面をセーブ／ロードしたり（F4／F5）できて、なかなか使いかってがいい。

なれないと悲惨な線になるが、慣れると左上のようなりっぱなものも書ける（らしい）。

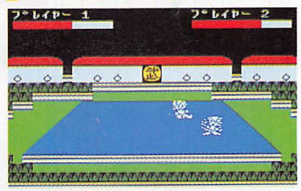


かわいい女の子がビシバシ戦うカンフーゲーム

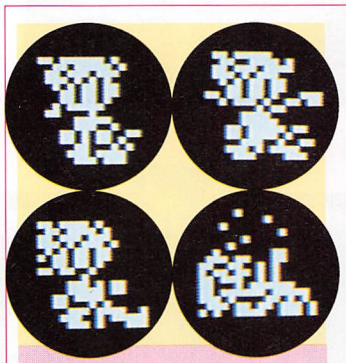
漢風出体血使用!!（カンフーでたいけつしよう）

MSX MSX2/2+／RAM16K／6画面　BY　SLOPEの

リストは58ページ



プレイヤー1の飛び蹴りが決まった瞬間。迫力の汗が飛び散る



このほかにぜんぶで10種類ずつのスプライトを使っていろんなポーズや表情を出している

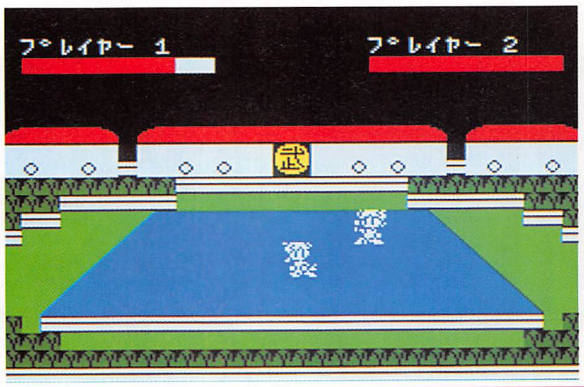
スペースキーでゲームをはじめればキーボード対ジョイスティック（ポート2）、ジョイスティックのAボタンを押せば2本のジョイスティックで戦う。2人対戦カンフーゲームだ。

戦うのはかわいい女の子のキャラクタどうしだが、上段がまえ、下段がまえはもちろん、ジャンプもできるし、振り返っての攻撃もできる。

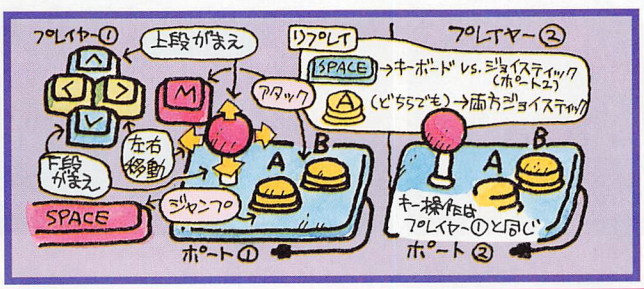
上段がまえの攻撃に対してはササッと自分も上段がまえになればダメージを受けなくてすむ。つまり防御もできるわけだ。

飛んだりはねたりしながら戦いは続き、どちらかの体力がなくなるか、どちらかが場外に押し出されてしまうかすると、ゲームエンドになる。

キャラクタの動きや表情も豊富で思わず声が出てしまうエキサイティングカンフーゲームだ。



背景のグラフィックもムード満点。アクションも豊富でエキサイトしてしまう

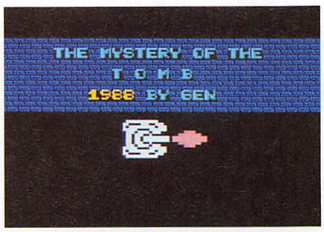


プログラマブル自走式戦車でバンバン墓荒らし

THE MYSTERY OF THE TOMB
ザ ミステリー オブ ザ トゥーム

MSX MSX2/2+／RAM16K／10画面　BY GEN

リストは60ページ



タイトル画面で部屋選択ができる

TOMBといえば「墓」のことだが、このゲームの場合、墓といってもただの墓ではない。ピラミッドのように、ミステリーを秘めた大きな墓なのだ。このゲームの墓には、部屋が20室もあり、しかも床に電流が流れている。おお。だが、宝物はない。うむ。

たんなるミステリーしかない墓なのだ。そのミステリーを解きあかす「墓荒らし」がプレイヤーだ。ふつう、墓荒らしというとなにかを盗むものだが、このゲームの墓荒らしは、ただ墓をあらすだけ。つまり、純粋墓荒らしだ。

■ゲームの目的

プレイヤーがあらかじめ入力しておいた「プログラム」どおりに動く自走式戦車で、墓のそれぞれの部屋に散らばっている紫色のブロックをすべて破壊していくのがこのパズルの目的だ。ただし、燃料の制限がある。

好きな部屋から荒らしていくこともできるが、やはりまずはROOM1から順々に荒らそう。

■戦車のプログラミング方法

プログラムといっても、非常に単純なものだ。戦車があるブロックに出会ったときにどうするかを、次の6つの行動パターンのなかから選んでコード（番号）で指定していく。

1　TURN-R
ブロックにあたったら右に曲がる

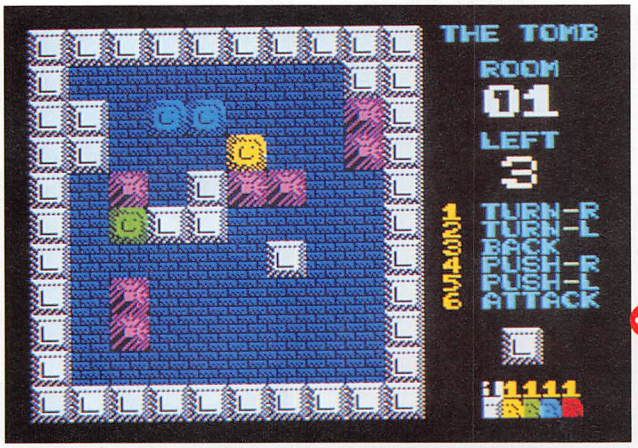
2　TURN-L
ブロックにあたったら左に曲がる

3　BACK
ブロックにあたったら方向反転してもと来た道をもどっていく

4　PUSH-R
ブロックにあたったら押せるところまで押して右に曲がる

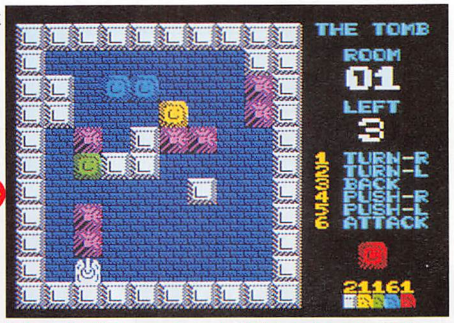
5　PUSH-L
ブロックにあたったら押せるところまで押して左に曲がる

6　ATTACK
ブロックにあたったら破壊する



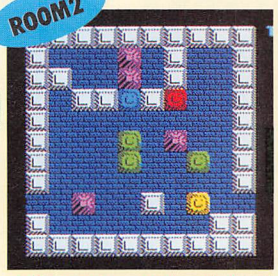
紫色のブロックをすべて戦車で破壊するのが目的だ。灰色のブロックを除いた4つのカラーブロックは色が違うだけで特性は同じ

6つの行動パターンを番号で設定

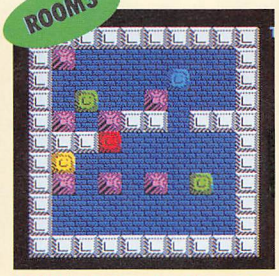


たとえば「21161」と設定しておいて、写真の位置から戦車を走らせた。結果は右ページ

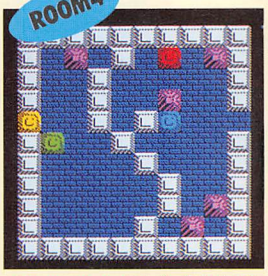
ROOM20までいっきょに公開



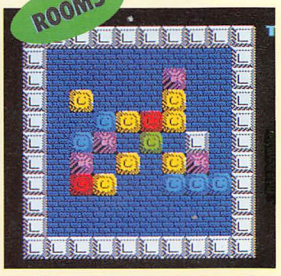
「少しひねってワープ」（カギカッコ内は作者のコメント）



「まだまだ」、そうそうこのへんまでは練習問題だ



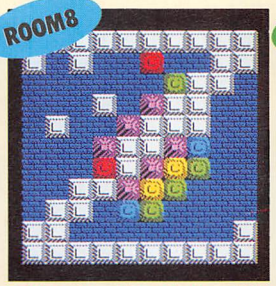
ちょっとためらう、「左右どちらのエリアからはじめるか」



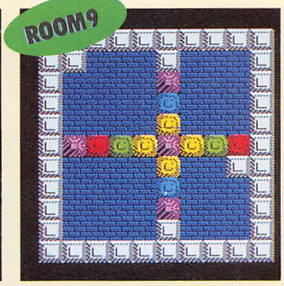
「ぬ、こいつはムズイ」、ブロックを壊すか押すかが問題

「二重丸？　赤いブロックでバックするのがポイント」

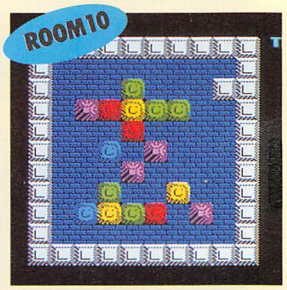
「ほとんど抽象画」、青いブロックをかなり長く押していく



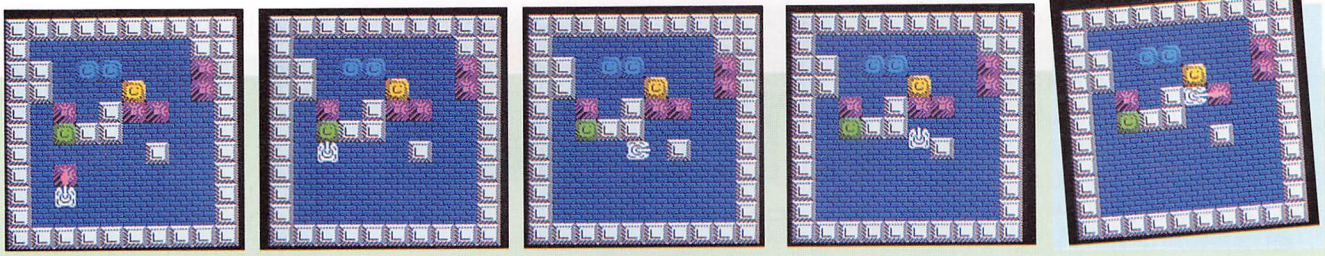
「ぜっと、カンタン？」、最初の思いつきの線でいけそう



「みごとな十字」、最後の1個を取りに行く手順が長い



「出ました『玄』！」、作者のトレードマーク



↑戦車はプログラムどおりにぶつかったブロックに応じて方向転換したり、破壊したりして進んでいく

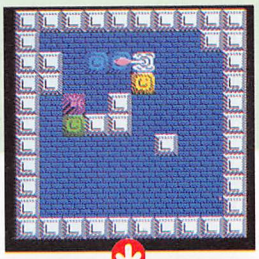
この行動パターンを、5種類のブロックについて1つ1つ決めていくのが戦車のプログラミングということだ。ただし、壁にもなっている灰色のブロックは、押したり破壊したりはできない。また、目的の紫色のブロックに出会った場合はかならず破壊行為に出るので、とくにプログラミングはしない。

■ゲームの進め方

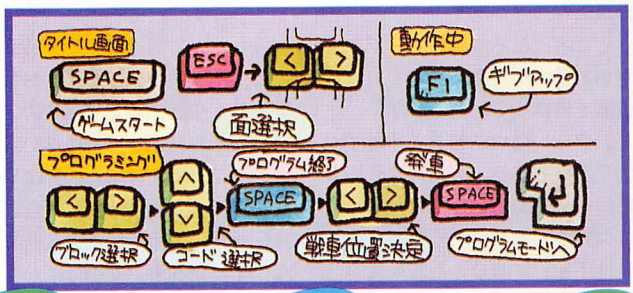
戦車はどの部屋でもいちばん下から2番目のラインの好きな位置から発車できる。発車する位置をあらかじめ想定したうえで行動パターンを考えてみる。

道が見えてきたらプログラミングだ。画面右下に各ブロックの4分の1の形とそれに対する行動パターンの番号が表示され（最初は「11111」）、カーソルがあるブロックだけはすぐ上に完全な形が表示されている。ブロックごとに自分の戦車があたったときの行動パターン番号をカーソルキーの上下で設定していく。ぜんぶ終わってスペースキーを押すと、戦車が現れる（プログラムを修正したくなったらリターンキーでもとにもどる）。発車位置を決めたらふたたびスペースキーで発車。

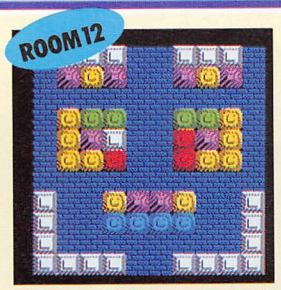
とちゅうで失敗したと気づいたときはF1キーでギブアップもできる。また、左右上下に壁のないところは端と端がワープする仕組みになっている。



↑ねらいどおりに進んできて、最後の紫ブロックを破壊しおわった。「FUEL」の下に表示されているのが燃料で、これが0になると戦車が1台減る



↑「珍しく特徴のない面。じつは解答に」特徴があるのだ

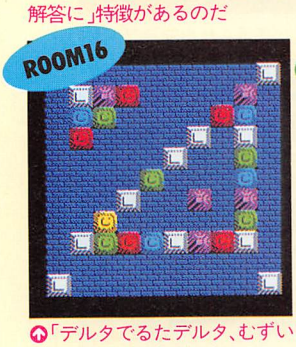


↑「ふはははははっ、FACE！」、うむたしかに顔だ

↑「ひとやすみ、ちょっとカンタン」、えーっむずかしいよお

↑「紫のブロックが1個。遠い」、むむむずかしいよお

↑「ぐっ、ちとむずい。灰色ブロックでバックがポイント」

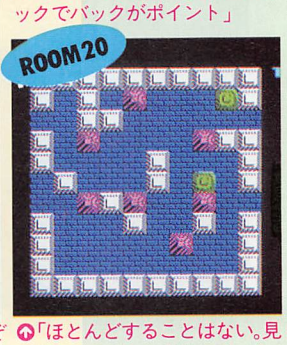


↑「デルタでるたデルタ、むずいぞっ」、むずいむずい

↑「17面です」、右のほうから左まわりの比較的やさしいライン

↑「一見解けそうにないが気づけばむずくない」、入ればOK

↑「むずいむずいむずかしいぞーっ　」、終わり間近！



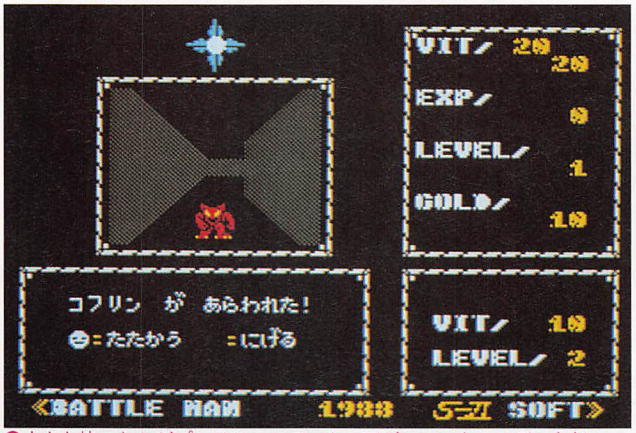
↑「ほとんどすることはない。見守りましょう」、意外に楽

地下2階3Dダンジョンをさまよう本格RPG

BATTLE MAN
（バトル　マン）

MSX MSX2/2+／RAM32K／26画面　BY S－Ⅱ

リストは63ページ



↑大きな枠のなかがプレイヤーのデータ、下がモンスターのデータだ

↑攻撃されたときのモンスターの叫び声がユニークでかわいい

↑モンスターが倒れるときの泣き声も情けなくてかわいい

「むかし、ロザンヌ村という小さな村がありました。毎日が平和で、村人たちは安心して暮らしていました。しかし、ある日、１人の娘が行方不明になりました。１人、また１人と若い娘はいなくなっていき、平和な村が一転して恐怖の村となりました。その後、この神かくし事件は世界的に有名なロリィたにぐちによる悪事ということがわかりました。そして、さらわれた娘のうちの１人の父親がたにぐち退治に立ち上がったのです。そう、彼はむかしバトルマンとして名をあげた兵士の１人でした」（作者のオリジナルストーリーより）

といいつつ、3Dダンジョンに入っていくプレイヤーは、最初のメニュー画面で自分に名前をつけることができる。名前なんかどうでもいいという人は「S－2」という作者が設定しておいた名前になる。

目的はどうやら、ロリィたにぐちを倒すことなわけだが、ロリィがどこにいるのやら最初は見当もつかない。

■ダンジョンの歩き方

画面の上にあるニコちゃんマークのような顔に注目しよう。じつは、この顔の向きはプレイヤーが今向いている方向と対応しているのだ。

また、移動しているだけのときにスペースキーを押すと、「USE」（アイテムがあればそれを使う。身につけるアイテムは身につけているとき「＊」、はずれているとき「：」がアイテム名の頭についている）、「LOOK」（まわりを見る）、「SAVE」（ゲームデータをセーブ）、「MAP」（ある条件を満たしていればマップを見る）というコマンドが現れる。

なかでも序盤で重要なのは「LOOK」コマンドだ。これで見ると今の自分の位置を方角と座標で教えてくれるのだ。この座標が「みなみ０にし０」になる地点になにかがある……。

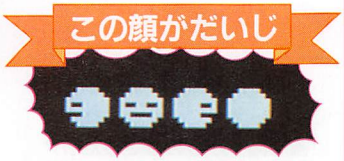
ところどころに強制ワープさせられる場所があるのでつねに位置を確認していたほうがいい。

スタート地点は地下１Ｆだが、地下2Ｆもある。大ボスはそこにいるらしいのだが、かんたんには見つからない。それどころか地下2Ｆに降りる方法を見つけること自体がたいへんだ。

まずは、マッピングしながら適当なモンスターと戦い、GOLD（ゴールド）をためて、唯一のショップを探し出してアイテムをそろえよう。お金はだいじだが、お金があるからといってすべてのアイテムが買えるわけではない。

もうこれ以上は書くのをよそう。プログラムはオールBASICだが、表示や動きは優秀だ。１つ１つ謎を解いていけばかならずロリィたにぐちに会える。そこでは妙なゲームに出会うことになるだろう。

この顔がだいじ

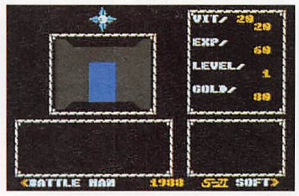


↑左から東、北、西、南を表す

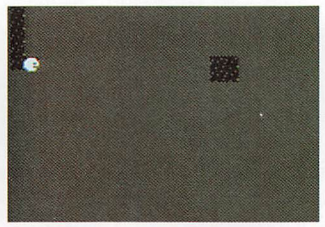
地下にうごめくモンスターたち

謎の大ボス

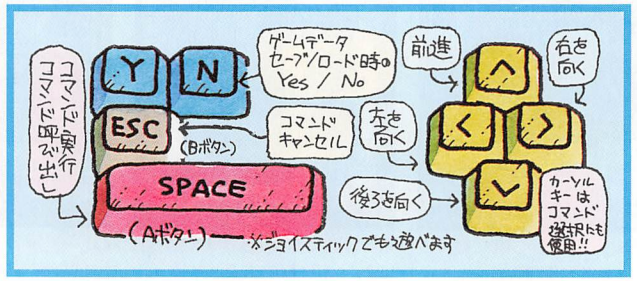
↑名前はロリィたにぐち。妙な戦いになる



↑ショップの入口。地下１Ｆのわりとわかりやすいところにある

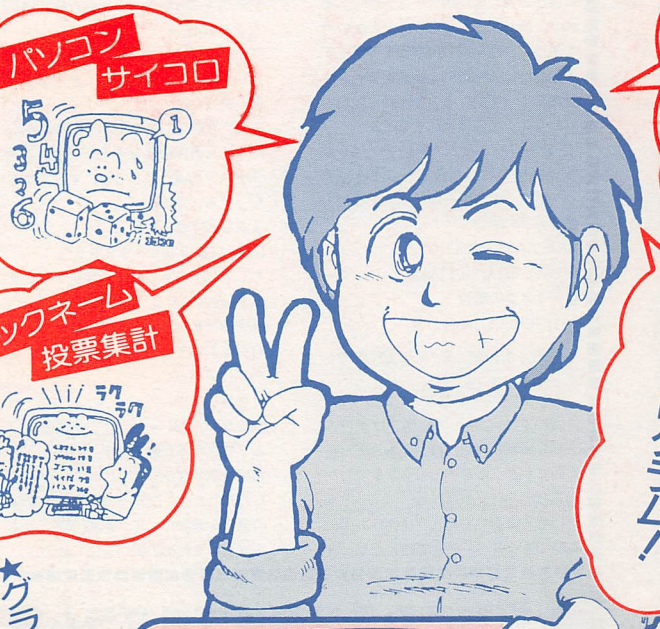


↑通った道が表示されるマップ。かわりに座標を知る能力がなくなる



300種類のプログラムが、遊びながら覚えられる！

これでキミもパソコン名人。



★キミはパソコンを使いこなしているか？

買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん！その方法はあんがいやさしいのだ！

★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!

あきらめていては絶対にソン！このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう！プログラムが作れる！グラフィックも思いのまま！ＢＡＳＩＣだってよくわかる！キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる！

ハガキをポストへ！

すぐ役立つ！
講座案内資料
無料送呈

プログラムが作れるようになる！

さあ！今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう！切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ！

★グラフィックも思いのまま！
★自分で作ったプログラムで楽しもう！

MSX対応 パソコン講座

ターボパワーの
パソコン講座で、ともだちに
差をつけろ！

(財)電子技術教育協会 〒169 東京都新宿区高田馬
☎東京 03(200)5713

プログラムファンの王国

ファンダム

プログラムリストと解説

プログラムリストと解説・もくじ

はじめてのファンダム……49
GAS BURNER……50
LINERS……51
BALL&BOX……52
PANEL PANIC……53
ばっちゃこい……54
れっつぺいんと……55
フロントアタック……56
画制字……57
漢風出体血使用!!……58
THE MYSTERY OF THE TOMB……60
BATTLE MAN……63
第5回季間奨励賞発表……69
ファンダム通信スペシャル……69
MSXサウンドフォーラム……70

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門(RP部門)
SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数(1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOkは含めない)により3タイプにわける。
①1画面タイプ
1画面以内のプログラム
②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム
③10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム

●フリープログラム部門(FP部門)
内容、形式、長さなどの制限なし。

■投稿上のルール
①盗作、二重投稿厳禁
②テープかディスクで投稿する
③詳しい解説の手紙をつける
(1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵便番号
(2)プログラムの遊び方、使い方
(3)変数の意味・プログラム解説
(4)パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど
(5)プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ(出版社名や年・月号、ページも明記)

■あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4−10−7
TIM MSX・FAN編集部
『ファンダム・プログラム』係
まで郵送してください。
なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。

■採用の特典
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。

■季間奨励賞
季間奨励賞とは、各季節ごとにファンダムに採用されたすべての作品を対象作品として、編集部がとくにアイデアが優秀と認めた作品に対して贈られる賞のことです。
第6回季間奨励賞は、1989年4〜6月号に採用された作品を対象とします。奨励賞を受賞した作品の作者には奨励金として3万円をさしあげます。

ファンダム・アンケート

今月号に掲載したプログラムのうち、おもしろかったものを3本答えてください。抽選で5名の方に、『MSXプログラムコレクション50〜ファンダムライブラリー④〜』ディスク版(定価4,800円)をさしあげます。官製ハガキに左下にある応募券をはって、①今月おもしろかったプログラム3本、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号③希望のプログラム名を明記して、〒105 東京都港区新橋4−10−7 TIM MSX・FAN『ファンダム・アンケート』係まで。しめ切りは3月31日必着。

THE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中!
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されているプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUN
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

```
9000> 200
 ⇧     ⇧
行番号 確認用データ
```

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。
④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。
⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。
●テープの場合
SAVE"CAS:CHECK"
(CSAVEではないので注意)
●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。
行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。
使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。(1度でもRUNするとデータがかわる)。
②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、
MERGE"CHECK"
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN0
WIDTH40
としておく。
④GOTO9000
とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
「>」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。
⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。
⑥修正が終了したら④からの作業をくりかえし再度確認をする。
⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。
⑧RUNするまえに、
DELETE9000−9060
として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、
RUN
⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いをはじめよう。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム2の プログラム確認用データ

```
9000>200  9010>152  9020>153  9030>118
9040>134  9050>102  9060>???
```

プログラムの??質問は

プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月〜金の午後4時から6時のあいだに(☎03−431−1627)。それ以外の時間は受け付けていません。

はじめてのファンダム

第7回　Syntax error（シンタックス　エラー）

間違いなく打ちこんだと思っていたプログラムも、いざRUNしてみると、「ピッ」と不快な音がなり、エラーが発生してしまったという、にがい経験が誰にも一度はあると思います。

今回のはじめてのファンダムでは、数あるエラーのなかでもとくに多いエラー、エラーの王様であるSyntax errorが出てしまったときの対処方法について説明していきます。

発生した行をチェックする

プログラムに、「PRNT」、「NXET」などMSXが理解できないような文字があるときに発生するエラーが、このSyntax errorだ。

Syntax errorに限らず、エラーが発生したときの基本は、～error inのあとに表示された行番号のリストをチェックすること。

LIST〈行番号〉↵
または、
LIST.↵

として発生した行のリストを表示させて、掲載リストと同じになっているかをチェックする。

とくに、以下の文字は間違いやすいので注意すること。

①「Ø」(ゼロ)と「O」(オー)
②「：」(コロン)と「；」(セミコロン)
③「.」(ピリオド)と「,」(カンマ)
④「1」(イチ)と「l」(アイ)と「l」(小文字のエル)

また、計算式などで、「(」「)」(カッコ)が多く使われている場合は、カッコの個数、左右の向きをチェックすることも忘れずにしてほしい。

エラーの発生した行をまずチェック

```
Syntax error in 3
```

Syntax errorに限らず、エラーが発生したときの基本は、発生した行のリストをチェックすること

LIST3↵ or LIST.↵

リストが見にくいときは、SCREENØ：WIDTH40↵としてから、リストを表示する。行番号を忘れてしまったときは、「LIST.」が便利。色が変なときはF6キーを押すといい

『ばっちゃこい』より

```
3 S=STICK(0):Z=Z+1:X=X+((S>5ANDS<9)-(S>1
ANDS<5)*(2+(Z>R*4)):Y=Y+(S=1ORS=2ORS=8)-
(S>3ANDS<7):PUTSPRITE10,(X,Y),6
```

各命令のつづり、間違いやすい文字などに注意して、掲載プログラムと同じであるかチェックする。上のリストのようにカッコが多く使われているときは、左右のカッコの数があっていない場合が多い

関係する行をチェックする

Syntax errorが発生した行に、「DATA」で始まるデータがある場合や「FN～」で始まるユーザー定義関数がある場合は、発生した行をチェックしても間違いが見つからないときがある。これらの場合は、発生した行に関係する行をチェックする必要がある。

エラーの発生した行にDATA文があるときは、この行のデータを読みこんでいる行に間違いがないかチェックする。

どの行でデータを読みこんでいるかは、エラーが発生した行の「プログラム解説」を見ればすぐにわかるようになっている。プログラム解説には、かならず「～用データ(行○○で読みこみ)」と書いてあるはずだ。つまり、この行○○をチェックすればいいことになる。

データを読みこんでいる行では、READ命令のあとに続く変数名と、READ命令のまわりにあるFOR～NEXTのループ回数を注意してチェックする。この行をチェックしても、さらに誤りが発見できなかったときは、以下の部分をチェックしてほしい。

①READ命令を使っているすべての行
②①のまわりにあるFOR～NEXTのループ回数
③ほかの行にあるデータの個数

エラーの発生した行に「FN～」、つまりユーザー定義関数があるときは該当するユーザー定義関数を定義している部分(DEFFN～=……)に間違いがないかチェックする。たいていの場合は、プログラム解説で「初期設定」や「ユーザー定義関数定義」と書かれている行にあるので、そのあたりを探してほしい。

定義している行が見つかったら、DEFFN～=に続く部分をチェックする。ここまでやればたいていミスが見つかる。

```
640～690　スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)
700～720　キャラクタパターンデータ(行70で読みこみ)
730　キャラクタパターンデータの読き、キャラクタの組み合わせデータ(行70、80で読みこみ)
740　色データ、戦車座標増分デ
```

↑ファンダムのプログラム解説を見れば、データがどの行で読みこまれるかがすぐにわかるようになっている

発生した行に間違いが見つからないとき(DATA文の場合)

LIST○○↵

Syntax errorが発生した行に間違いがなく、その行にDATA文が含まれているときは、データを読みこんでいる行をチェックする

『THE MYSTERY OF THE TOMB』より

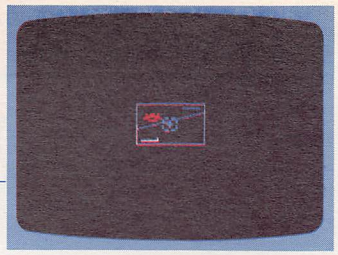
```
70 FORI=ØTO12:READA:FORJ=ØTO7:VPOKEASC(M
ID$("ｨｳｪｫｱｲｳｴｻｼｽｾｱ",I+1,1))*8+J,VAL("&H"
+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:FORI=ØTO2
```

READ命令のあとに続く変数、ループ回数をチェック。上のリストでは、READAがエラーの原因。正しくは、READA$だった

READ命令、DATA文をチェック

関係する行に間違いが発見できなかったときは、READ命令を使っているすべての行およびその行のまわりにあるFOR～NEXTのループ回数、DATA文中のデータの個数などをチェックする

GAS BURNER
ガス　バーナー



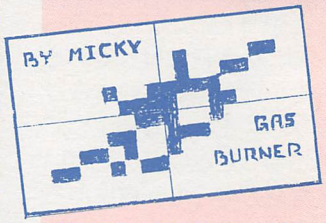
MSX2/2+ VRAM64K

BY MICKY

遊び方は39ページにあります

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN5,1,0:DEFINTA-Z:SPRI
TE$(0)="♠":SPRITE$(1)="し♣い8い♣し":SPRITE$(
2)="Z~ゆく":VPOKE30745,255:VPOKE30760,255:
PUTSPRITE3,(101,118),10:PUTSPRITE5,(138,
88),5:LINE(97,85)-(157,125),15,B:V=3600
2 C=RND(-TIME)*14+2:M=RND(1)*99-50:N=RND
(1)*70-37:T=0:R=R+1:VPOKE30744,R:TIME=0
3 S=STICK(0):W=Q:Q=STRIG(0):G=0:D=-1045:
IFQANDW=0THENG=1:PLAY"SM9999T255O1C64"
4 LINE(98,105+X*2-Y*3)-(156,105-X*2-Y*3)
,1:X=X+(S<9ANDS>5ANDX>-4)-(S<5ANDS>1ANDX
<4):Y=Y-(S=1ORS=2ORS=8)*(Y>-3)-(S<7ANDS>
3ANDY<3):LINE(98,105+X*2-Y*3)-(156,105-X
*2-Y*3),7:PUTSPRITE1,(120,98),3+G*9
5 A=M+RND(1)*3-1-X:IFA<59ANDA>-57THENM=A
6 B=N+RND(1)*3-1-Y:IFB<37ANDB>-39THENN=B
7 PUTSPRITE2,(119+M*2,101+N*2),C*(ABS(M)
<15)*(ABS(N)<10):PUTSPRITE0,(126+M¥2,104
+N¥2),9:VPOKE30761,2^(TIME¥480)
8 IFGANDM>-4ANDM<4ANDN>-4ANDN<4THENT=T+1
:N=N+5:BEEP:IFT=RTHENFORI=0TO9:PUTSPRITE
2,,RND(1)*16:BEEP:NEXT:GOTO2
9 IFTIME<VTHEN3ELSEFORI=0TO7:COLOR=(1,7-
I):I=IMOD7-((PEEK(D)AND1)=0):NEXT:RUN
```

プログラマからひとこと

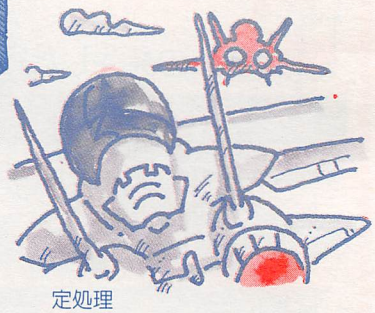


おそろしいところです

平成元年、つまり今年の春、小千谷市にある信濃川テクノ・アカデミーという専門学校に進学することになりました。もし、その学校にいく人がいたら、なかよくやっていきましょう。それから、学校はなんと6月ごろにならないとできないという、おそろしいところです。

●BY MICKY

編集部注：MICKYさん、進学おめでとうございます。専門学校に進学しても、ファンダムにビシバシ投稿してください♡



変数の意味

スプライト座標

M、N……敵、レーダーの座標⇨敵は×2+119、×2+101、レーダーは÷2+126、÷2+104して表示

グラフィック座標

X……自機の横方向移動時の水平線のY座標増分（角度）

Y……自機の縦方向移動時の水平線のY座標増分（高さ）

その他の変数

A、B……敵の座標保存用

C……敵の色

D……SHIFTキー入力判定用（キーマトリクスのアドレス）：－1045が入る

G……バルカン砲の発射フラグ／バルカン砲発射時の照準の色

I……ループ用

Q……トリガー入力用

R……ステージ数／ステージ数表示スプライトパターンデータ

S……スティック入力用

T……命中数

V……制限時間

W……バルカン砲の連射制御用

プログラム解説

1 初期設定 ■

●初期設定●スプライトパターン定義（0＝レーダー、1＝照準、2＝敵、3＝時間、4＝ステージ数）●画面作成

2 変数初期設定 ■

●敵キャラの色決定●敵初期座標設定●ステージ数表示

3 入力判定 ■

●スティック入力●トリガー入力●バルカン砲発射判定●効果音

4 水平線 ■

●水平線消去●水平線の座標計算●水平線を描く●照準表示

5 敵移動1 ■

●敵、レーダーの横方向移動判定処理

6 敵移動2 ■

●敵、レーダーの縦方向移動判定処理

7 表示 ■

●敵表示●レーダー表示●時間表示

8 命中判定 ■

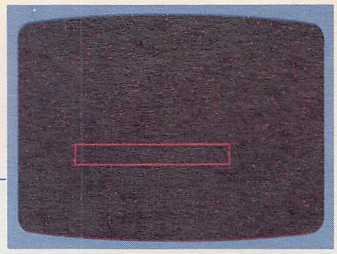
●バルカン砲命中判定処理●ステージクリア判定処理●効果音

9 ゲームオーバー ■

●タイムオーバー判定処理●リプレイ処理

〈ファンダムニュース／その1・ファンダムアンケート（2月号）結果①〉さて、89年2月号ファンダムアンケートの結果発表です。とてもきれいなパズルゲーム「LAST受験生」が、半馬身リードで1位となりました。たしかに、いちばんカラフルで目立ちましたものね。プレイしてみると、アクション性もあって楽しい作品でした。では、……。〈1位〉LAST受験生〈2位〉E・I〈3位〉マーブルマン〈4位〉BABBLE BALL〈5位〉おせんたくバンブネコ ⇨

ライナーズ
LINERS



MSX 2/2+ VRAM64K
BY 神田公範

遊び方は40ページにあります

```
1 COLOR15,4,4:SCREEN5:DEFINTA-Z:OPEN"GRP
:"AS#1:COLOR=(7,0,1,0):SETPAGE1,1:CLS:LI
NE(20,15)-(236,200),1,BF:FORL=1TO500:PSE
T(RND(1)*205+25,RND(1)*175+20),6:NEXT
2 P=0:N=5:PLAY"V15L32CG-07CGO6CGO4BA+"
3 SETPAGE0,0:I=0:T=0:K=1:A=99:B=99:C=156
:D=111:COPY(0,0)-(256,212),1TO(0,0),0
4 FORL=0TO3:E(L)=(RND(-TIME)*N)+1:IFRND(
-TIME)>.5THENE(L)=-E(L):NEXTELSENEXT
5 P=P+K:A=A+E(0):B=B+E(1):C=C+E(2):D=D+E
(3):S=STICK(0):IFPOINT(A,B)=4ORPOINT(C,D
)=4THEN8ELSELINE(A-E(0),B-E(1))-(C-E(2),
D-E(3)),7,B:LINE(A,B)-(C,D),8,B
6 IFPMOD9=1THENSWAPE(RND(1)*4),E(RND(1)*
4)ELSEIFK=1ANDS>0THENT=S:K=5:PLAY"CA"
7 IFSTRIG(0)=-1THEN4ELSE5
8 I=(T=1)*((B<15)+(D<15))+(T=3)*((A>236)
+(C>236))+(T=5)*((B>200)+(D>200))+(T=7)*
((A<20)+(C<20)):IFI>0THENP=P+50:G=P:FORF
=7TO1STEP-1:COLOR=(8,8-F,F,F):NEXT:GOTO3
9 COLOR,5:DRAW"BM82,99":PRINT#1," SCORE
 ";G:PLAY"GO4BA+C":FORW=0TO1:W=-STRIG(0)
:COLOR=(5,0,0,RND(1)*8):NEXT:G=0:GOTO2
```

プログラマからひとこと

AD.2000 NEW TYPE RVCAR

MSX・FAN

MSX3が出るまでは…

初投稿、初採用なので自己紹介――育英高専デザイン科5年。20才。家のまわりは畑だらけだが、いちおう東京23区内。今年の4月にCar Designerとして就職決定！　その給料でX68000とスーパーFCとランクルとDT200Rを買う予定（金があれば）。ところで、MSX2はDISKのアクセスがおそい。おそすぎる。MSX2＋もたぶんおそいだろうから、MSX3が出るまで様子を見ることにしようと思っている。

●BY神田公範

変数の意味

グラフィック座標

A、B……ライナーズの左上の座標（始点）
C、D……ライナーズの右下の座標（終点）
E(0)、E(1)……ライナーズの座標増分（始点）
E(2)、E(3)……ライナーズの座標増分（終点）

その他の変数

F、L……ループ用
G……スコア表示用
I……クリア判定フラグ
K……スコア増分
N……ライナーズのスピード
P……スコア
S……スティック入力用
T……バリアのかかった方向
W……トリガー入力用

プログラム解説

1 初期設定 ■

●初期設定●ゲーム画面作成●星を描く

2 変数初期設定 ■

●変数初期設定●効果音（ゲームスタート時）

3 画面表示 ■

●変数初期設定●画面表示

4 増分設定 ■

●ライナーズの始点、終点用座標増分設定

5 画面表示 ■

●スコア計算●ライナーズ移動●スティック入力●ゲームオーバー判定処理●ライナーズ消去、表示

6 フェイント ■

●フェイント判定処理●バリア発生判定処理（スティック入力）●効果音

7 妨害電波 ■

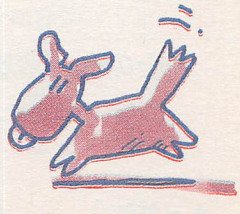
●妨害電波発射判定（トリガー入力）

8 バリア ■

●バリアが張られているかの判定処理●クリア処理

9 リプレイ ■

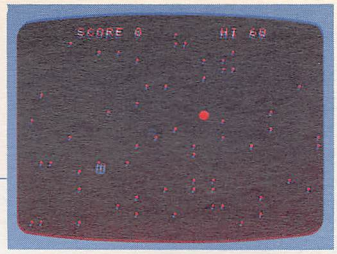
●スコア表示●効果音●リプレイ処理



ピンポンのファンダム

〈ファンダムニュース／その2・ファンダムアンケート（2月号）結果②〉ファンダムオリジナルROMプレゼントの当選者発表です。〈島根県〉安食優〈秋田県〉柳橋重勝〈岡山県〉中田富美子〈佐賀県〉河野光宏〈広島県〉妙見竜郎〈埼玉県〉遠藤修一〈兵庫県〉矢澤一生〈京都府〉戒能竜二〈東京都〉大隅一樹〈愛知県〉山田記子（敬称略）以上の方々、おめでとうございます。ただし、発送までにしばらくかかりますのでお待ちください。⇨

ボール アンド ボックス
BALL&BOX



MSX MSX2/2+ RAM8K

BY SYNTAX

遊び方は40ページにあります

```
1 SCREEN1,0:WIDTH32:COLOR15,1,1:KEYOFF:D
EFINTA-Z:SPRITE$(0)="~□□□□□□~":SPRITE$(1
)="く~■■■■~く":X=120:Y=90:O=0:Q=4:G=-10:FO
RI=1TO60:LOCATERND(1)*31,RND(1)*23:PRINT
".":NEXT:L=4-W*6:ONSPRITEGOSUB8
2 M=RND(1)*240+9:N=RND(1)*175+9:G=G+10
3 A=RND(1)*240+9:B=RND(1)*175+9
4 PUTSPRITE0,(M,N),2:C=C+(SGN(X-A)+(ABS(
C)>15)*SGN(C))*3:D=D+(SGN(Y-B)+(ABS(D)>1
5)*SGN(D))*3
5 L=L-(L<10ANDL<G¥10+4):H=H-(G-H)*(H<G):
S=STICK(0):W=STRIG(0):IFWTHENO=SGN(O)*L:
Q=SGN(Q)*LELSEO=((S=7)-(S=3))*4-O*(SMOD2
-1):Q=((S=1)-(S=5))*4-Q*(SMOD2-1)
6 A$=CHR$(27):A=A+C:B=B+D:PUTSPRITE1,(A,
B),8:X=X+O:Y=Y+Q:PUTSPRITE2,(X,Y),4,1
7 SPRITEON:PRINTA$"Y %SCORE"G;A$"Y 4HI"H
:IFX<0ORX>250ORY<0ORY>185THEN9ELSEIFA<0O
RA>250ORB<0ORB>185THENG=G+1:GOTO3ELSE4
8 SPRITEOFF:FORI=0TO13:SOUNDI,100-I*5:NE
XT:IFABS(M-A)<16ANDABS(N-B)<16THEN2
9 PUTSPRITE2,(0,209):PRINTA$"Y,+GAME OVE
R":IFPEEK(-1044)AND4THEN9ELSEW=STRIG(0):
GOTO1
```

プログラマからひとこと

ネタがつぶれた

うれしいなったらうれしなーっとっ。初投稿で初採用。本当にうれしいな。ところで、あと2本はどうなってしまったんだろうか？もしかしてボツってしまったのでは……。じつは、アンケートのハガキに、採用してちょと書いておいたのだ。しかし、送るまえに採用通知が来てしまいネタがつぶれた。だからアンケートのハガキは、すぐに出しましょう。話は変わるけど、このゲームにはウル技？があります。方法は、リプレイのときに……。

●BY SYNTAX

リストを打ちこむときの重要注意

行1にある「■」はカーソルキャラクタなので、このままでは打ちこめません。KEY1, CHR$(255)と打ちこんでリターンキーを押すとF1キーで打ちこむことができます。また、行1の「ロ」はカタカナの「ロ」、「く」は不等号です。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自機(青い球)の座標
O、Q……自機の座標増分
A、B……敵(赤い球)の座標
C、D……敵の座標増分
M、N……ボックスの座標

その他の変数

A$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
G……スコア
H……ハイスコア
I……ループ用
L……レベル
S……スティック入力用
W……トリガー入力用

プログラム解説

1 初期設定 ■

●初期設定●スプライトパターン定義●自機座標、座標増分、スコア用変数初期設定●星表示●ゲームスタート時のレベル設定●スプライト衝突時の割りこみ先指定

2 ボックス ■

●ボックスの座標決定●スコア計算

3 敵 ■

●敵の初期座標決定

4 敵移動 ■

●ボックス表示●敵座標増分計算

5 自機移動 ■

●ゲーム中のレベル設定●ハイスコア計算●スティック入力●トリガー入力●自機加速時の移動増分、通常時の移動増分計算

6 表示 ■

●敵移動計算●敵表示●自機移動計算●自機表示

7 はみ出し判定 ■

●スプライト衝突時の割りこみ許可●スコア、ハイスコア表示●自機のはみ出し判定●敵のはみ出し判定処理

8 衝突処理 ■

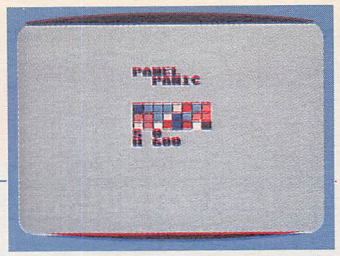
●スプライト衝突時の割りこみ禁止●効果音●敵がボックスに衝突したかの判定処理

9 ゲームオーバー ■

●スプライト消去●メッセージ表示●リプレイ処理

〈ファンダムニュース／その3・ファンダム通信だより〉ながらくお待たせしました「ファンダム通信VOL. 2」は、1月中旬に1987年12月～1988年5月までに整理した作品の投稿者のみなさまへお送りしました。さて、つぎの方々の住所が、不明となっています。〈静岡県〉石上俊宏〈千葉県〉伊藤克浩〈兵庫県〉太田伸哉〈愛知県〉中村和宏（敬称略）以上の方々は、「ファンダム通信が来ないよ」係までご住所をお知らせください。確認次第、お送りします。

パネル パニック PANEL PANIC



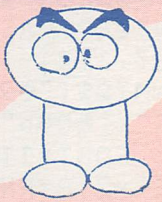
MSX MSX2/2+ RAM8K

BY やすた

遊び方は41ページにあります

```
1 SCREEN1:WIDTH8:COLOR1,14,0:DEFINTA-Z:F
ORI=0TO7:J=792+I*64:VPOKEJ,254:FORJ=J+1T
OJ+5:VPOKEJ,128:NEXT:READA:VPOKE8204+I,A
:NEXT:VPOKE8197,0:FORI=384TO671:V=VPEEK(
I):VPOKEI,VORV/2ORV/4:NEXT:H=600
2 G=RND(-TIME):P=0:A$(0)="cks{♦ぉうさ":A$(1
)=A$(0):A$(2)=LEFT$(A$(0),7)+"*":X=8:Y=2
:CLS:LOCATE0,5:PRINT"PANEL     PANIC"
3 FORI=0TO99:A=RND(1)*4-2:B=(RND(1)*2¥1)
*2-1:GOSUB7:NEXT:PLAY"S0M900L6405E32CD"
4 S=STICK(0):P=1:A=(S=7)-(S=3):B=(S=5)-(
S=1):IFAORBTHENG=G+1:GOSUB7:PLAY"B"
5 IFA$(0)=A$(1)ANDA$(2)=LEFT$(A$(0),7)+"
*"THENLOCATE1,15:PRINT"CLEAR":PLAY"FG32D
C":H=H+(H-G)*(H>G)ELSEIF1+STRIG(0)THENFO
RI=0TO1:I=1+PLAY(0):NEXT:GOTO4
6 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:GOTO2
7 IFATHENA$(Y)=RIGHT$(A$(Y),4-A*3)+LEFT$
(A$(Y),4+A*3):X=INSTR(A$(Y),"*")
8 Y=Y+B:IFY<0ORY>2THENY=Y-B:G=G-PELSEMID
$(A$(Y-B),X)=MID$(A$(Y),X,1):MID$(A$(Y),
X)="*"
9 LOCATE0,9:PRINTA$(0)A$(1)A$(2)"S"GTAB(
8)"H"H:RETURN:DATA2,4,6,7,9,10,13,15
```

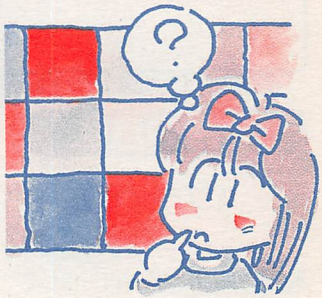
プログラマからひとこと



速達だった……

家に帰ると徳間書店の封筒があった。『ファンダム通信』のVol.1と2だった。ずらっとならぶ名前の中に、ぼくのもいくつかあった。翌日、帰宅するとまたよく似た封筒があった。速達ではなかった。Vol.3がもうできたのかなと思いながら開けると、また1と2が出てきて、整理分の中に自分の名前を見つけた。さらに翌日、また徳間書店の封筒が。何度がっかりさせたら気がすむんだと思いつつ。速達だった……。

●BY やすた



変数の意味

A$(n)……それぞれのパネルの配列

A……パネル横移動用／データ読みこみ用

B……パネル縦移動用

G……パネルを移動させた回数／乱数初期化用

H……最小移動回数

I……ループ用

J……ループ用／キャラクタパターン定義用

P……スコア増分（シャッフル中＝0、ゲーム中＝1）

S……スティック入力用

V……太文字処理用

X……黒いカーソル（空白）の横方向の位置

Y……黒いカーソルの縦方向の位置：A$(n)の添字として使用される

プログラム解説

1 初期設定 ■

●初期設定●キャラクタパターン定義●キャラクタ色設定●太文字処理●変数初期設定

2 パネル設定 ■

●変数初期設定●パネル配列設定●空白パネルの座標設定●タイトル表示

3 シャッフル ■

●シャッフル用ループ開始※FORI=0TO99の99を変更することによりシャッフルの回数を任意に設定することができる●パネルを入れ替える方向決定●パネル移動サブルーチンを呼ぶ●効果音

4 スティック入力 ■

●スティック入力処理●回数加算●パネル移動サブルーチンを呼ぶ●効果音

5 ゲームクリア ■

●ゲームクリア判定処理●メッセージ表示●最小回数計算処理●ギブアップ判定（トリガー入力）●時間調整（効果音発生中のループ）

6 リプレイ ■

●リプレイ処理

7 パネル移動1 ■

●パネル横移動処理サブルーチン

8 パネル移動2 ■

●パネル縦移動処理サブルーチン

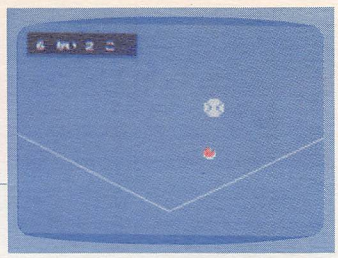
9 画面表示 ■

●パネル表示●回数、最小回数表示●キャラクタの色データ（行1で読みこみ）

当選者発表

●2月号FFBプレゼント当選者① 『ジャケット』=〈青森県〉安保光〈新潟県〉深井範仁〈長野県〉松村孝之〈岐阜県〉竹中民男〈兵庫県〉中貝雄一郎／『R-TYPEのTシャツ』=〈埼玉県〉永堀喜和〈三重県〉杉原政宏〈兵庫県〉佐柳紀之・清水文夫〈大分県〉荒川崇／『テレホンカード』=〈茨城県〉小堀一彦〈愛知県〉千島敬一／『ルパン三世～バビロンの黄金伝説～のポスター』=〈福島県〉松本嘉紀〈東京都〉広田典彦〈神奈川県〉仁科研自〈愛媛県〉平井浩二⇨

ばっちゃこい



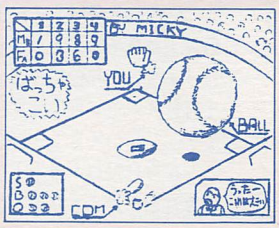
MSX MSX2/2+ RAM8K

BY MICKY

遊び方は41ページにあります

```
1 COLOR15,2,12:SCREEN2,1,0:DEFINTG-Z:OPE
N"GRP:"AS#1:LINE(0,100)-(127,170):LINE(1
27,170)-(255,100):FORI=1TO9:SPRITE$(I+1)
=MID$("♠タタたたた`みみ`pりりりpxわわわ8!コヨコ!8<~スロロ
ス~く`ねりりp",J+1,I):J=J+I:NEXT
2 FORT=1TO10:X=122:Y=90:F=3.717+RND(-TIM
E)*2:R=RND(1)*7+3:C=COS(F)*R/5:D=SIN(F)*
R/5:A=127:B=169:G=0:H=0:P=RND(1)*30+50:Z
=0:SOUND1,0:SOUND7,56:SOUND8,8
3 S=STICK(0):Z=Z+1:X=X+((S>5ANDS<9)-(S>1
ANDS<5))*(2+(Z>R*4)):Y=Y+(S=1ORS=2ORS=8)
-(S>3ANDS<7):PUTSPRITE10,(X,Y),6
4 A=A+C:B=B+D:H=H+2:G=G-(H>P)*4:V=(H-G)¥
8+2:V=V-(V>9)*(9-V):PUTSPRITE0,(A,B-H+G)
,15,V:PUTSPRITE1,(A,B),1,2
5 SOUND0,255-(H-G)*3
6 IFH=<GTHENIFX<AANDX+9>AANDY<BANDY+9>BT
HENBEEP:U=U+1ELSEELSE3
7 SOUND8,0:LINE(9,9)-(98,30),1,BF:FORI=0
TO1:PSET(9+I,17),1:PRINT#1,T"かい"U"こ":NEX
T:NEXT:COLOR4:PSET(111,60),2:PRINT#1,MID
$("へたくそー ないすーう ふ〜らほ〜ー",1-(U>3)*6-(U>7)*6
,6):PLAY"SM99903L8CCDDEBC","S804L4EFC"
8 IFSTRIG(0)THENRUNELSE8
```

プログラマからひとこと



はだかを見ました

MSX2でゲームをやっていてディスクをぬいてからリセットして、

```
1 SCREEN5:
SETPAGE1
2 GOTO2
```

と、打ちこんでみるとおもしろいと思います。これで自分は、『今夜も朝までPOWFULまあじゃん2』に出てくる女の子のはだかを見ました。ただし、見たのは、ゆり、まりこ、ようこ、ともこだけです。

●BY MICKY

編集部注：良識あるファンダム班では、実際に試してみましたが、うまくいきませんでした。リセットをかけるタイミングの問題なのでしょうか……？

変数の意味

スプライト座標

A、B……ボールと影の座標⇨ボールは、A、B−H+Gして表示

C、D……ボールと影の座標増分

F……ボールと影の発射角度※1

R……ボールの飛距離計算用

G……ボールの高さ（下降用）

H……ボールの高さ（上昇用）

P……ボールの高さの最高値

X、Y……グローブの座標

その他の変数

I……ループ用

J……スプライトパターン定義用

S……スティック入力用

T……ループ用／ボールを打ち出した回数

U……ボールを取った回数

V……ボールパターン番号

Z……スタートダッシュ用

プログラム解説

1 初期設定 ■

●初期設定●グラフィック画面をオープンする●画面作成●スプライトパターン定義

2 変数設定 ■

●変数初期設定●ボールの発射角度、高さ決定●PSG設定

3 グローブ表示 ■

●グローブ移動処理（スティック入力）●グローブ表示

4 ボール表示 ■

●ボール移動処理●ボールのパターン変更●ボール、影表示

5 効果音 ■

●効果音（ボール移動時）

6 ボールキャッチ ■

●ボールをキャッチしたかの判定処理

7 ゲーム終了 ■

●ボールをいくつキャッチしたかの表示●結果表示●効果音

8 リプレイ ■

●リプレイ処理

※1　行2で、変数Fにボールの発射角度を設定している。ここで設定される角度の単位は、ラジアン（弧度）と呼ばれるものだ。ラジアンは、一般に使用されている角度0〜360°（デグリー）を0〜2πrad（ラジアン）で表し、BASICのSIN、COS、TAN関数の引数や、CIRCLE文の開始角、終了角に入れる角度の単位に使用される。X°をラジアンにするときは、

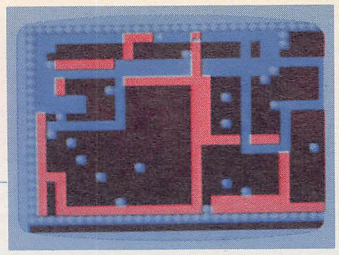
π÷180×X

とする。

当選者発表

●2月号FFBプレゼント当選者②　『アレスタのポスター』=〈北海道〉河野創〈茨城県〉山中誠〈神奈川県〉脇山知彦／『アレスタと社名ロゴのステッカー』=〈北海道〉小林英実・斉数俊太郎・高橋圭司・堀江英樹〈青森県〉伊藤孝治〈岩手県〉田山啓介〈宮城県〉高橋新吾〈福島県〉大塚政洋・森洋司〈茨城県〉稲垣紀彦〈埼玉県〉太田誠・糠本典孝・桧山敦・増子英輝・湯田吉充〈千葉県〉五味夢大・瀧澤貴宏⇨

れっつぺいんと



MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 二階堂孝彦

遊び方は42ページにあります

```
1 SCREEN1,0:KEYOFF:DEFINTA-Z:COLOR15,1,7
:WIDTH32:VPOKE8203,204:VPOKE8204,221:FOR
J=1TO32:VPOKE14335+J,ASC(MID$("####++a「」
てて#てて」#「a++#####$&&2&&$#",J,1))-35:NEXT:D
EFUSR=342:VPOKE8208,117:VPOKE14347,240:D
=6144:M(1)=1:N(2)=1:A=1:B=3:H=1:X=1:Y=1
2 U=30:V=21:G=32:R=RND(-TIME):FORJ=1TO73
6:PRINT"♦";:NEXT:FORJ=1TOV:LOCATE1,J:PRI
NTSPC(U):LOCATERND(1)*29+1,J:PRINT"♦":NE
XT:N(0)=-1:M(3)=-1:E$=CHR$(27):I=USR(0)
3 S$=INKEY$:I=USR(0):PUTSPRITE0,(X*8,Y*8
-1),3,A:PUTSPRITE1,(U*8,V*8-1),7,B:A=A-(
S$=CHR$(28))+(S$=CHR$(29)):B=B-(S$="S")+
(S$="A"):A=AMOD4AND3:B=BMOD4AND3:M=X:N=Y
4 O=U:P=V:X=X+M(A):Y=Y+N(A):U=U+M(B):V=V
+N(B):E=VPEEK(D+X+Y*G):F=VPEEK(D+U+V*G):
X=X+(E=131)*M(A):Y=Y+(E=131)*N(A):U=U+(F
=131)*M(B):V=V+(F=131)*N(B):E=VPEEK(D+M+
N*G):LOCATEM,N:PRINT"_":F=VPEEK(D+O+P*G)
:LOCATEO,P:PRINT"`":Q1=(E=96):Q2=(F=95)
5 S=S-(E=G)-Q1+Q2:T=T-(F=G)-Q2+Q1:IFS+T<
609THEN3ELSEK=S:IFT>STHENH=2:K=T
6 Z=K/6.09:PRINTE$"Y*)"H"P WON!"Z"%":FOR
I=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
```

プログラマからひとこと

ミサへ行ってきました

1月27日、北海道厚生年金会館の聖飢魔IIのミサに行ってきました。やっぱりすごいですね、迫力が。最初から総立ちでかなり盛り上がって、もう最高でした。欲をいえば、ルークに『黒鳥の湖』を踊ってもらいたかった。

●BY 二階堂孝彦

変数の意味

スプライト座標

X、Y……プレイヤー1の座標⇨×8、×8−1して表示

N(A)、M(A)……プレイヤー1の座標増分

U、V……プレイヤー2の座標⇨×8、×8−1して表示

N(B)、M(B)……プレイヤー2の座標増分

テキスト座標

M、N……プレイヤー1のいるマスの座標

O、P……プレイヤー2のいるマスの座標

その他の変数

A……プレイヤー1のパターン番号／座標増分の添字

B……プレイヤー2のパターン番号／座標増分の添字

D……VRAMのパターン名称テーブルのアドレス：6144が入る

E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る

E……プレイヤー1の進行方向上にあるキャラクタのキャラクタコード

F……プレイヤー2の進行方向上にあるキャラクタのキャラクタコード

G……汎用定数：32が入る

H……勝者フラグ(1＝プレイヤー1、2＝プレイヤー2)

I……USR関数呼び出し用(キーバッファクリア)

J……ループ用

K……勝者の色のマスの数

Q1……プレイヤー1の得点計算用

Q2……プレイヤー2の得点計算用

R……乱数初期化用

S$……キー入力用

S……プレイヤー1の得点

T……プレイヤー2の得点

Z……勝者の占有率

プログラム解説

1 初期設定 ■

●初期設定●キャラクタの色設定●スプライトパターン定義●USR関数定義(キーバッファクリア)●変数初期設定

2 画面表示 ■

●変数初期設定●乱数初期化●画面の枠表示●壁表示●エスケープシーケンス設定●USR関数呼び出し(キーバッファクリア)

3 プレイヤー表示 ■

●キー入力●USR関数呼び出し(キーバッファクリア)●プレイヤー1、2表示●プレイヤー1、2の移動方向決定

4 プレイヤー移動 ■

●プレイヤー1、2の座標計算●移動先にあるマスのキャラクタコードを調べる●移動先にあるマスが障害物かの判定処理●移動先のマスの色を変える

5 ゲームオーバー判定

●スコア計算●ゲームオーバー判定●勝利者判定

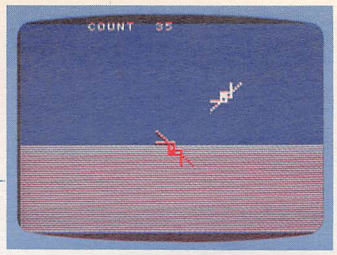
6 ゲームオーバー処理

●占有率計算、表示●リプレイ処理

当選者発表

●2月号FFBプレゼント当選者◎『アレスタと社名ロゴのステッカー』=〈東京都〉中野文則〈神奈川県〉有沢達也・木下弘樹・熊崎隆〈新潟県〉藤田康司〈長野県〉池井寛〈静岡県〉増田勲道・横山幸子〈愛知県〉加藤光成・河本倫明〈三重県〉出口正樹・梅澤雅俊〈京都府〉宮本武臣〈大阪府〉川島康宏・西久保圭吾〈兵庫県〉金政良・桑本和幸〈岡山県〉猪原栄一・今川佳信・大谷周治・平井由規雄〈広島県〉神田里志・浜崎大輔⇨

フロントアタック



MSX MSX2/2+ RAM8K
BY Nu〜

遊び方は42ページにあります

```
1 COLOR15,4,0:SCREEN2,3:DEFINTA-Z:Q=12:F
ORI=0TOQ:A=IMOD4:S=S+1:A$="":DRAW"S=S:A=
A:BM8,8BG3E2U2R2E2BL2D3L2ED2L3":IFI=QTHE
NFORJ=0TO4:CIRCLE(8,7),J+J:NEXT:AD=-1044
2 FORJ=0TO3:FORL=0TO7:VPOKE14336+I*32+J*
8+L,VPEEK((JMOD2)*256+(J¥2)*8+L):NEXTL,J
:CLS:NEXT:SCREEN1:WIDTH32:ONSPRITEGOSUB9
3 FORI=0TO3:FORJ=0TO7:VPOKE1472+I*64+J,(
JMOD2)*255:NEXTJ,I:FORI=1TO4:FORJ=1TOI*3
2:VPOKE6592+N,I*8+176:N=N+1:NEXTJ,I
4 LOCATE7,0:PRINT"COUNT";SPC(7):A=5:C=15
:F=0:P=7:V=5:W=0:X=-99:Y=-50:Z=0:BEEP
5 FORI=2TO7:FORJ=0TO3:VPOKE8215+J,224+I:
SOUND7,55:SOUND8,F:SPRITEOFF:W=W-STRIG(0
)*(W>-9)*2-(W<9):S=STICK(0):IFS=3THENP=7
:V=V-(V<9)ELSEIFS=7THENP=8:V=V+(V>-9)
6 X=X+V:Y=Y+W:PUTSPRITE0,(112+X,80+Y),C,
P:AD=-1044:IFABS(X)>112ORABS(Y)>80THEN10
7 PUTSPRITE1,(112+A*F,80+B*F),6,F:F=F+1:
IFF>QTHENSPRITEON:F=0:A=X¥Q:B=Y¥Q
8 LOCATE13,0:PRINTZ:Z=Z+1:NEXTJ,I:GOTO5
9 SPRITEOFF:C=C-2:IFC>8THENBEEP:RETURN
10 SOUND8,16:SOUND12,64:SOUND13,0:D=6914
11 VPOKED,Q*4:IFPEEK(AD)AND4THEN11ELSE4
```

プログラマからひとこと

ベースはビンビン！

投稿謝礼の一部でFMパックを買いました。ベースはビンビン！ギターはギンギン！ドラムはドンドン！これは文字では表せません。カッコイーのです。パソコン仲間に宣伝したら、「Nu〜さんは金持ちだなー、2〜3万はするヨ」といっておりました。他機種だと高価なんですね。私は「MSX 2+を買いなさい」と、答えたのでした。でも私は2+を持ってません。バリバリ投稿して2+を買おうかなー。イラストは、長女明香に描いてもらいました。

●BY Nu〜

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自機の座標⇨+112、+80して表示
V、W……自機の座標増分
A、B……敵機の座標⇨×F+112、×F+80して表示

その他の変数

AD……ESCキー入力判定用（キーマトリクスのアドレス）：−1044が入る
I、J、K、L……ループ用
A$……スプライトパターン定義用
C……自機の色
D……自機爆発パターン表示用（VRAMのスプライト属性テーブルのアドレス）：6914が入る
F……敵機のパターン番号
P……自機のパターン番号
Q……難易度※行1にあるQ=12の12を9（難しい）〜13（やさしい）に変えることにより難易度を設定できる
N……地上表示用
S……スティック入力用／スプライトパターン作成用
Z……カウント

プログラム解説

1〜2 初期設定 ■

●初期設定●難易度設定●スプライトパターン作成、定義●スプライト衝突時の割りこみ先指定

3 画面作成 ■

●キャラクタパターン定義●地上表示

4 変数初期設定 ■

●変数初期設定

5 自機移動判定 ■

●地上スクロール処理（地上の色を変える）●効果音●スプライト衝突時の割りこみ禁止●自機上昇計算（トリガー入力）●自機横移動判定（スティック入力）

6 自機表示 ■

●自機移動処理●自機表示●自機のはみ出し判定

7 敵機表示 ■

●敵機表示●敵機のパターン変更●敵機爆発判定●スプライト衝突時の割りこみ許可●敵機の座標設定

8 カウント表示 ■

●カウント表示処理●行5へ飛ぶ

9 接触処理 ■

●自機が敵機と接触したときの処理

10〜11 ゲームオーバー

●効果音（爆発音）●爆発した自機表示●リプレイ処理

当選者発表

●2月号FFBプレゼント当選者④ 『ウルフチームの社名ロゴステッカー』=〈岩手県〉山本慎吾〈埼玉県〉大谷修一〈千葉県〉君和田修〈神奈川県〉早田雅人〈石川県〉大石さつき〈富山県〉井上広一〈岐阜県〉金澤敏幸〈大阪府〉下村善宏〈島根県〉角田清〈香川県〉河村雅生⇨

画制字（がせう）

おー

MSX2/2+　VRAM128K　要マウス

BY ICHIGO

遊び方は43ページにあります

```
10 SCREEN 5,2,0:FORI=0TO1:SETPAGE0,I:CLS
:NEXTI:SETPAGE0,0:F=0:DEFUSR=&H69:DEFUSR
1=&H156
20 ONERRORGOTO330:ONSTOPGOSUB370:STOPON
30 SCREEN0:COLOR14,1,1:KEYOFF:WIDTH40:DE
FINTA-Z:RESTORE380:FORI=0TO8:READA$:LOCA
TE20-LEN(A$)/2,2+I*2:PRINTA$:NEXTI:FORI=
1TO5:KEY(I)OFF:NEXTI:FI$=""
40 IF STRIG(3)=0 THEN 40
50 FORI=1TO5:KEY(I)ON:NEXTI:U=USR1(0):SC
REEN5,2,0:LINE(0,0)-(180,18),0,BF:FORI=1
TO9:CIRCLE(I*18+9,9),I,1:PAINT(I*18+9,9)
,1,1:NEXTI:SETPAGE 1,1
60 IFF=1THEN70ELSEGOSUB220:F=1
70 U=USR(0)
80 FORI=0TO1:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE&H78
00+I*32+J,VAL("&h"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEX
TJ,I
90 COLORSPRITE(0)=5:COLORSPRITE(1)=70
100 FORI=0TO2:READ R,G,B:COLOR=(5+I,R,G,
B):NEXTI
110 X=0:Y=0:PN=0:ON KEY GOSUB 220,230,24
0,250,290:FORI=1TO5:KEY(I) ON:NEXTI
120 PUTSPRITE0,(X,Y),,0:PUTSPRITE1,(X,Y)
,,1
130 U=USR1(0):A=PAD(12):A=PAD(13):X=X+A:
A=PAD(14):Y=Y+A
140 ST=STRIG(3):PN=PN+ST*(PN<18)*2+(PN>0
)
150 IF X<0 THEN X=0
160 IF X>237 THEN X=237
170 IF Y<0 THEN Y=0
180 IF Y>193 THEN Y=193
190 PUTSPRITE0,(X+9,Y+9),,0
200 PK=INT(PN/2)*18:COPY (PK,0)-(PK+18,1
8),0TO(X,Y),1,TPSET
210 GOTO 130
220 LINE (0,0)-(256,212),15,BF:RETURN
230 COPY (0,0)-(256,212),1TO(0,0),3:RETU
RN
240 COPY (0,0)-(256,212),3TO(0,0),1:RETU
RN
250 SETPAGE0,0:SCREEN 0
260 FI$="":U=USR1(0):INPUT"SAVE=>FILE NA
ME";FI$:GOSUB360
270 SCREEN 5:COPY(0,0)-(256,212),1TO FI$
280 RETURN30
290 SETPAGE0,0:SCREEN 0
300 FI$="":U=USR1(0):INPUT"LOAD=>FILE NA
ME";FI$:GOSUB360
310 SCREEN 5:COPY FI$ TO (0,0),1
320 RETURN30
330 SETPAGE1,1:SCREEN0:CLS:PRINT"Error !
!":BEEP:PRINT"ｴﾗｰｺｰﾄﾞ ";ERR:PRINT:PRINT"
PUSH SPACE"
340 IFSTRIG(0)=0THEN340
350 RESUME 20
360 IFFI$=""THENRETURN30ELSERETURN
370 BEEP:ONERRORGOTO0:STOPOFF
380 DATA - GASEU -,PROGRAMED BY ICHIGO,
MSX2/MSX2+ VRAM 128K,PUSH MOUSE RIGHT TR
IGGER ONLY
390 DATA [ F1 ] CLEAR,[ F2 ] SAVE,[ F3 ]
 LOAD,[ F4 ] DISK SAVE,[ F5 ] DISK LOAD
400 DATA 8060783C3C1C000401010000000000
0000000000000000080C0E070381C0C00
410 DATA 0000081C3C1D0020503010000000000
0000000000000080C0E0F0F87C3E1F0E04
420 DATA 4,4,4,4,4,3,7,7,6
```

リストを打ちこむときの重要注意

行20の処理によってプログラム動作中にエラーが発生してもプログラムが停止しませんので、まず行20以外のリストを全部入力しプログラムが正常に動作することを確認してから最後に行20を打ちこんでください。

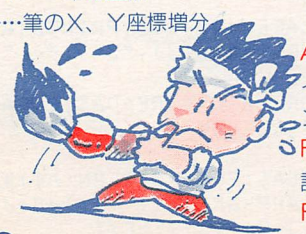
また、ディスクセーブ・ロード時にエラーが発生した場合は、「エラーコード　OO」というように表示されますのでマニュアルなどでエラー名を調べて対処してください。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……筆の座標

A……筆のX、Y座標増分



グラフィック座標

PK……墨（すみ）を描くためのX座標（墨のパターンコピー用）

その他の変数

A$……データ読みこみ用（タイトル表示、スプライトパターンデータ）

R、G、B……カラーパレット設定用

F……描画モードに入ったとき画面消去するか、どうかのフラグ（0＝消去する）

FI$……ファイル名

I、J……ループ用

ST……トリガー入力

U……USR関数呼び出し用（キーバッファクリア、スプライト初期化）

PN……墨の太さ決定用

プログラム解説

10　初期設定、USR関数定義

20　エラー発生時の割りこみ先指定、CTRL＋STOPキーが押されたときの割りこみ先指定および許可

30〜40　タイトル画面表示

50〜70　描画モードに入る

80　スプライトパターン定義

90　スプライトの色設定

100　カラーパレット設定

110　変数初期設定、ファンクションキーが押されたときの割りこみ先指定および許可

当選者発表

●2月号ソフトプレゼント当選者①『レイドック2〜ラスト・アタック〜』＝〈新潟県〉町田智一〈愛知県〉高津修〈島根県〉山野辺大輔／『スーパー大戦略』＝〈東京都〉小林健司〈熊本県〉宮崎俊介〈鹿児島県〉原口辰己／『マスター・オブ・モンスターズ』＝〈山形県〉佐藤崇範〈愛知県〉宮野崇〈大阪府〉浅村朋伸／『きまぐれオレンジロード』＝〈北海道〉石本伸幸〈埼玉県〉大塚真司〈長崎県〉原健一⇨

120 筆表示(スタート時)
130 筆移動(マウス入力)
140 墨の太さ設定
150～180 筆のはみ出し制御
190 筆表示
200 墨表示
210 行130へ飛ぶ
220 画面消去
230 画面セーブ
240 画面ロード
250～280 画面ディスクセーブ
290～320 画面ディスクロード
330～350 エラー処理サブ
360 ファイル名を入力しなかったときの処理
370 CTRL+STOPキー割りこみ処理
380～390 タイトル画面表示用データ(行30で読みこみ)
400～410 スプライトパターンデータ(行80で読みこみ)
420 カラーパレット用データ(行100で読みこみ)

プログラマからひとこと

あたかも筆のように

このプログラムの発案者は、理科部の有馬先輩です。プログラムを使うときは、精神を集中するために、EOPテープや新約聖書、はたまた同人誌などを片手にマウスをにぎり、あたかもそれが筆のように書きたくってください

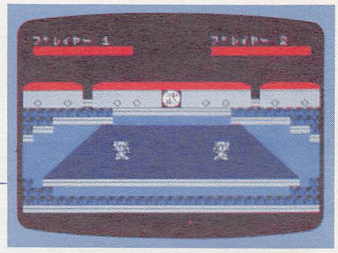
●BY ICIHGO

プログラム確認用データ

使い方は48ページを見てください

```
10>187  20> 9   30>197  40>219  250> 25  260>131  270> 97  280>236
50> 70  60> 48  70> 80  80>116  290> 25  300> 40  310>226  320>236
90>196  100>149 110> 58 120>159 330> 21  340>230  350>  5  360> 14
130>235 140>112 150>157 160> 52 370>120  380>194  390>209  400>179
170>168 180>180 190>219 200> 38 410> 51  420> 58
210>223 220>121 230>103 240>105
```

漢風出体血使用!!
（カンフーでたいけつしよう）



MSX MSX2/2+ RAM16K

BY SLOPEの

遊び方は43ページにあります

```
10 REM ** ｶﾝﾌｰﾃﾞ ﾀｲｹﾂｼﾖｳ!!          **
20 REM ** MSX/MSX2/MSX2+  By SLOPEの  **
30 ' SETTING
40 COLOR15,0,0:SCREEN1,2:WIDTH30:KEYOFF:
DEFINTA-Z:A=RND(-TIME)
50 LOCATE11,9:PRINT"おまちくだ〵さい":GOSUB510
60 GOSUB400:FORJ=0TO1:A(J)=1:D(J)=10
70 C(J)=15-J*4:J(J)=9:M(J)=J:P(J)=4:X(J)
=J*80+80:Y(J)=110:W(J)=0:NEXT:GOSUB470
80 FORA=0TO1:GOSUB300:NEXT:A=0
90 ' MAIN
100 ON STICK(FNA(A)) GOSUB 240,250,250,2
50,270,280,280,280
110 IF J(A)<9 THEN GOSUB150 ELSE IF STRI
G(FNA(A)) THEN GOSUB160
120 IF A(A) THEN GOSUB170 ELSE IF FNB(A)
 THEN GOSUB180
130 GOSUB300:A=1-A:GOTO100
140 ' SUBROUTINES
150 Y(A)=Y(A)+J(A):J(A)=J(A)+1:RETURN
160 J(A)=-8:RETURN
170 A(A)=FNB(A):RETURN
180 A(A)=-1:P(A)=P(A)+8:B=1-A:C=P(B):GOS
UB300:GOSUB320
190 IF ABS(X(A)-X(B))>15 OR ABS(Y(A)-Y(B
))>15 OR -(M(A)=M(B))-(P(A)-8<>P(B))=0 T
HEN 230
200 P(B)=16:M(B)=1-M(A):W(B)=0:X(B)=X(B)
-M(A)*32+16:A=1-A:GOSUB300
210 ON 2-M(A) GOSUB 260,290:A=1-A:P(B)=C
:D(B)=D(B)-1:GOSUB480:GOSUB330
220 IF D(B)=0 THEN A=1-A:RETURN 350
230 P(A)=P(A)-8:GOSUB300:RETURN
240 P(A)=4:RETURN
250 M(A)=0:X(A)=X(A)+4:W(A)=2-W(A)
260 IFX(A)>208THENRETURN350 ELSE RETURN
270 P(A)=0:RETURN
280 M(A)=1:X(A)=X(A)-4:W(A)=2-W(A)
290 IFX(A)<32 THENRETURN350 ELSE RETURN
300 PUT SPRITE A*2,(X(A),Y(A)),C(A),P(A)
+M(A)+W(A):RETURN
310 ' SOUND
320 SOUND6,15:SOUND7,7:SOUND8,15:SOUND12
,0: FORJ=0TO20:NEXT:SOUND8,0:RETURN
330 SOUND6,25:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND12
,12:SOUND13,0:RETURN
340 ' END
350 P(A)=18:M(A)=1-M(1-A):W(A)=0
360 GOSUB300:FORI=0TO1:GOSUB330:FORJ=0TO
90:NEXTJ,I:FORJ=0TO2000:NEXT:CLS
370 LOCATE7,6: PRINT 2-A;"ﾌﾟﾚｲﾔｰ の かちo"
380 IF STRIG(0)ORSTRIG(1)ORSTRIG(2) THEN
 60 ELSE 380
390 ' TITLE
400 CLS:GOSUB490:FORA=0TO1:C(A)=0:GOSUB3
00:NEXT
410 LOCATE8,3:PRINT"h i j k l m n o"
420 IF STRIG(0) THEN DEFFNA(A)=A*2:DEFFN
B(A)=(STRIG(4)*A)OR((1-A)*(PEEK(&HFBE9)=
251)):GOTO 450
430 IF STRIG(1)ORSTRIG(2)ORSTRIG(3)ORSTR
IG(4) THEN DEFFNA(A)=A+1:DEFFNB(A)=STRIG
(A+3):GOTO450
440 GOTO 420
450 LOCATE8,3:PRINT;SPC(15):RETURN
460 ' SCREEN
470 FORJ=0TO1:LOCATEJ*18+1,2:PRINT"ﾌﾟﾚｲﾔｰ";J+1: NEXT
480 FORJ=0TO1:LOCATEJ*18+1,3:PRINTSTRING
$(D(J),"Q");STRING$(10-D(J),"J")+"  ":NE
XT:RETURN
490 RESTORE760:FORI=0TO14:READA$:LOCATE0
,I+7:PRINTA$:NEXT:RETURN
500 ' READ DATA
510 FORI=0TO6:READA$:FORJ=0TOLEN(A$)¥2-1
:VPOKE ASC(MID$("AHPXahl",I+1,1))*8+J, V
AL("&H"+ MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT
```


当選者発表

●2月号ソフトプレゼント当選者② 『真・魔王ゴルベリアス』=〈北海道〉添崎奨〈広島県〉向出法央〈香川県〉加納守／『POWERFULまあじゃん2』=〈埼玉県〉羽鳥喜代志〈三重県〉森田一彦〈広島県〉岡村康／『サイコワールド』=〈東京都〉新崎文洋〈神奈川県〉山崎信吾〈鹿児島県〉須賀宏明／『雀豪①』=〈千葉県〉金沢知集〈長野県〉片桐弘明〈大阪府〉皆木雅之⇨

```
520 VPOKE 8200+I,VAL("&H"+ MID$("42F080C
0A0F0F0",I*2+1,2) ):NEXT
530 FORI=0TO9:READA$:FORJ=0TO31:VPOKE143
36+I*64+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEX
T
540 FORJ=0TO31:A$=RIGHT$("00000000"+BIN$(
VPEEK(14352+I*64+J+(J>15)*32)),8)
550 B$="":FORK=0TO7:B$=B$+MID$(A$,8-K,1)
:NEXT
560 VPOKE14368+I*64+J,VAL("&B"+B$):NEXTJ
,I:RETURN
570 ' DATA
580 DATA 010307 0F1F3F7FFF80C0E0F0F8FCFEF
FFFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000
590 DATA 00FFFF00FFFFFF00FFE7DBBDBDDBE7F
F00FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
600 DATA 00010F3F7FFFFFFF00FFFFFFFFFFFF
F0080F0FCFEFFFFFF, 183C5A6AEAF6F7F7
610 DATA 00071F303F607F7D7D757435201F070
000E0B8ACB406BEBEDEDE6EF41CF8E000
620 DATA 12FF16FF355EFF9B00FEBAFED6FE96F
F109292FE109292FE243F444ED5656F44
630 DATA 0010FEAAAAAAAAFE243F645FD55F4C5
B00FE92FE92FE929600091B3624480090
640 '
650 DATA DF376E752B1B1B2F6107071A1A060E0
7A0D0E040606040800 0C020CCD028F070
660 DATA DF376E752B1B1B2F6107071A1A071D0
EA0D0E040606040800 0C024C8DC20781C
670 DATA 6F376E712D1D5D2F0205071B1B041F3
CD0E8E83080ACACC004B4A0C0C0B0585C
680 DATA 6F336E712D1D5D2F0205071B1B05060
ED0E8E83080ACACC004B4A0C0C060B0B0
690 DATA 6F392E752B1B5B2C0107071B1B060E0
7C0E8F0D0686040800060B4CBC328F470
700 DATA 6F376E752B5B1B6C0107071B18070E0
740A0E0D0606040800058D8C0A0795F47
710 DATA 6F336E752B1BDB2E0107071B1B071D0
E80D0F0C06060479B6080C0ECD026781C
720 DATA 5BB76E752B1B1E2E1127071A1A071D0
E50F0E0506060C18305CE2CD8D0205050
730 DATA 1FDF2E752BD71C6C03471B9B440 71E6
C40A0C4404984C18430B1C438C0207816
740 DATA 0400100002082076CCB6DCC5DFE876A
7004000100000303 0A0A0A0F8BE6ADD9D
750 '
760 DATA PQQQQR PQQQQQQQQQQQQQQR PQQQQR
770 DATA JJJJJJ JJJJJJJacJJJJJJJ JJJJJJ
780 DATA KIKKIKHKKIKIKKbdKKIKIKKHKIKKIK
790 DATA XXXXXXXXXHHHHHHHHHHHHXXXXXXXXX
800 DATA XXXHHHHHHDDDDDDDDDDDDHHHHHHXXX
810 DATA XHHDDDDACCCCCCCCCCCCCBDDDDHHX
820 DATA HDDDDDACCCCCCCCCCCCCCCBDDDDDH
830 DATA DDDDDACCCCCCCCCCCCCCCCCBDDDDD
840 DATA DDDDACCCCCCCCCCCCCCCCCCCBDDDD
850 DATA DDDACCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCBDDD
860 DATA DDACCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCBDD
870 DATA XDHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHDX
880 DATA XXXDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDXXX
890 DATA XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
900 DATA HHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH
```

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……プレイヤー1、2の座標

J(n)……プレイヤーのジャンプ中のY座標増分

その他の変数

A……汎用

A$、B$……データ読みこみ用

A(n)……トリガー入力保存用

B……攻撃されたプレイヤーの判定

C(n)……プレイヤーの色

D(n)……スタミナ

FNA(A)……スティックフラグ(ユーザー定義関数)

FNB(A)……トリガー・Mキー入力用(ユーザー定義関数)

I、J、K……ループ用

M(n)……プレイヤーの向き

P(n)……プレイヤーの状態

C……プレイヤーの状態一時保存用

W(n)……歩行パターン変更用

プログラム解説

10～30　REM文

40～80　初期設定

90　REM文

100　スティック入力

110　ジャンプ判定

120　攻撃判定

130　プレイヤー表示へ飛ぶ

140　REM文

150～160　ジャンプ処理

170～230　攻撃処理

240～290　移動処理

300　プレイヤー表示

310　REM文

320～330　効果音

340　REM文

350～380　ゲームオーバー

390　REM文

400～450　タイトル表示、ユーザー定義関数定義

460　REM文

470～490　ゲーム画面表示

500　REM文

510～560　キャラクタ、スプライトパターン定義

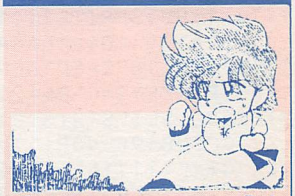
570～630　キャラクタパターンデータ(行510で読みこみ)

640～740　スプライトパターンデータ(行530で読みこみ)

750～900　ゲーム画面データ(行490で読みこみ)

➲ちなみにジョイスティック1個でも遊べるように改造しました

プログラマからひとこと



だれか教えて!!

ぼく自身ジョイスティック2本でプレイしたことがない。なぜか？　それは、ぼくがジョイスティックを1個しか持っていないからだ。だから、このゲームがおもしろいのかどうかはわからない。だれか教えて！　そんじゃあ、もう会うこともないでしょう。サラバ！

●SLOPEの

プログラム確認用データ

使い方は48ページを見てください

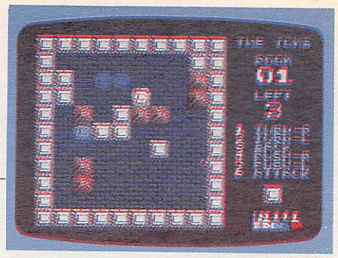
```
 10> 45   20>134   30>238   40>154   490>219   500>233   510> 74   520> 79
 50> 66   60> 92   70>215   80> 19   530>181   540>111   550>131   560>218
 90> 56  100> 40  110>134  120>196   570>214   580>213   590>168   600> 48
130>204  140>140  150>100  160>226   610>247   620> 21   630>  1   640>198
170>148  180>123  190>  1  200>  8   650>171   660>213   670>174   680>215
210> 18  220>106  230>221  240> 41   690> 86   700>165   710> 61   720> 68
250> 43  260> 36  270> 37  280> 47   730> 52   740>253   750>198   760> 74
290>244  300>108  310>164  320> 62   770>205   780> 15   790>172   800>248
330> 44  340>  9  350> 82  360>103   810>241   820>107   830> 37   840> 31
370>184  380>134  390>163  400>  4   850> 25   860>248   870>204   880> 80
410>121  420> 88  430>216  440>248   890>252   900> 12
450>211  460>  1  470> 95  480> 66
```

当選者発表

●2月号ソフトプレゼント当選者③　『コナミゲームコレクションVol.4』〈神奈川県〉砂田幸一〈鳥取県〉今井洋介〈徳島県〉堀口浩史／『ケンペレンチェス』＝〈埼玉県〉岡田浩明〈神奈川県〉飯山智〈広島県〉関屋利光／『新九玉伝』＝〈石川県〉角谷和行〈愛知県〉杉山一興〈福岡県〉柴田祐一郎／『エグザイルII』＝〈秋田県〉桜庭直樹〈千葉県〉小川隆〈福岡県〉永田裕之➪

THE MYSTERY OF THE TOMB

ザ ミステリー オブ ザ トゥーム



MSX MSX2/2+ RAM16K

BY GEN

遊び方は44ページにあります

```
10 CLEAR500:KEYOFF:COLOR15,0,0:SCREEN1,2
,0:WIDTH32:DEFINTA-Z:H$=CHR$(27)+"Y"
20 PRINTCHR$(27)+"x5":PRINTH$"*,まってて ! "
:ONKEYGOSUB410
30 FORI=264TO751:A=VPEEK(I):A=AAND224ORA
¥2AND120OR(A¥4AND63+(IMOD8<3)*48):VPOKEI
,A:NEXT:FORI=0TO7:A=VPEEK(632+I):VPOKE38
4+I,AORA*2AND15:NEXT
40 FORI=0TO23:READA$:FORJ=0TO7:VPOKE1433
6+I*8+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
50 NEXTJ,I:FORI=0TO9:FORJ=0TO7:A=VPEEK(3
84+I*8+J):B=A¥16:FORK=0TO1:B=(BAND8)*16+
(BAND4)*8+(BAND2)*4+(BAND1)*2:B=BORB¥2
60 AM=14528+I*32+J*2+K*16:VPOKEAM,B:VPOK
EAM+1,B:B=A:NEXTK,J,I
70 FORI=0TO12:READA$:FORJ=0TO7:VPOKEASC(
MID$("ィゥェォアイウエサシスセァ",I+1,1))*8+J,VAL("&H
"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:FORI=0TO2
80 FORJ=0TO31:VPOKE1536+I*64+J,VPEEK(141
6+J):NEXTJ,I:FORI=0TO6:READA$,B$:E$(I)=A
$+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+B$:NEXT
90 FORI=0TO22:READA$:VPOKE8196+I,VAL("&H
"+A$):NEXT:FORI=0TO3:READP(I),Q(I):NEXT
100 CLS:PRINTH$"' "STRING$(224,"ァ")H$"('
THEァMYSTERYァOFァTHE"H$"*,TァOァMァB"H$",*198
8ァBYァGEN"
110 VDP(1)=VDP(1)OR1:PUTSPRITE0,(104,116
),14,1:PUTSPRITE1,(134,116),9,5
120 PLAY"V1404L16AGAGR16AGR16AEGBER16GA2
","V1404L16FEFER16FER16FCEACR16EF2":R=1
130 IFINKEY$=CHR$(27)THENPLAY"EG","CE":G
OTO500ELSEIFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THEN130
140 GOSUB490:VDP(1)=VDP(1)AND254:CLS:U=2
150 C$="111116":FORI=1TO6:T(I)=1:NEXT:RE
STORE760:IFR>1THENFORI=2TOR:READA$:NEXT
160 SOUND9,0:U=U-(U<7):READA$:ML=0:FORI=
0TO10:FORJ=0TO9:MD(J,I)=VAL(MID$(A$,I*10
+J+1,1)):ML=ML-(MD(J,I)=6):NEXTJ,I
170 GOSUB430:FORI=0TO10:FORJ=0TO9:D(J,I)
=MD(J,I):LOCATEJ*2+1,I*2:PRINTE$(D(J,I))
;:NEXTJ,I:PRINTH$" 6THE TOMB":L=ML:C$=LE
FT$(C$,5)+H$+"58ェウツハメ":S=1
180 PUTSPRITE5,(0,208):RESTORE750:FORI=1
TO6:READA$:LOCATE21,I+9:PRINTI;A$:NEXT:P
LAY"V1404L16AR16AGB","V1404L16FR16FEA"
190 LOCATE25,17,0:PRINTE$(S);H$"48"C$
200 K=STICK(0)ORSTICK(1):DS=(K=7)-(K=3):
IFDS<>0THENS=(S+DS+6)MOD6:S=(S-DS*(S=0)+
6)MOD6:FORI=0TO200:NEXT:GOTO190
210 LOCATE23+S,20,1:DT=(K=5ANDT(S)>1)-(K
=1ANDT(S)<(6+(S=1)*3)):IFDT<>0THENT(S)=T
(S)+DT:A$=RIGHT$(STR$(T(S)),1):MID$(C$,S
)=A$:FORI=0TO80:NEXT:GOTO190
220 FORI=0TO12:IFSTRIG(0)+STRIG(1)THENX=
4:Y=9:LOCATE,,0:PLAY"O5CD","O5EG":DX=1:G
OSUB440:FORI=0TO800:NEXTELSENEXT:GOTO200
230 X=(X+DX+10)MOD10:IFD(X,Y)>0THEN230
240 PUTSPRITE0,(X*16+8,Y*16),14,0:K=STIC
K(0)ORSTICK(1):DX=(K=7)-(K=3):FORI=0TO5
250 IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THENIFINKEY$=CH
R$(13)ORSTRIG(3)THENPLAY"GC","AE":PUTSPR
ITE0,(0,209):GOTO190ELSENEXT:GOTO230
260 FORI=0TO10:LOCATE22,I+8:PRINTSPC(10)
;:NEXT:G=0:MID$(C$,6)="6":F=99:KEY(1)ON
270 PLAY"O4CER16CER16DEA4","O4EGR16EGR16
CDE4":GOSUB450:GOSUB470:GOSUB430
280 PUTSPRITE0,(X*16+8,Y*16-1),14,G:V=(X
+P(G)+10)MOD10:W=(Y+Q(G)+11)MOD11:N=D(V,
W):GOSUB460:IFN>0THENONVAL(MID$(C$,N,1))
GOTO300,310,330,340,340,370
290 MX=V*16:MY=W*16:X=V:Y=W:FORI=15TO1ST
EP-1:PUTSPRITE0,(MX-P(G)*I+8,MY-Q(G)*I-1
),14,G:FORJ=0TO10:NEXTJ,I:F=F-1:GOTO280
300 G=(G+1)MOD4:GOTO320
310 G=(G+3)MOD4
320 SOUND3,0:SOUND11,10:F=F-1:GOSUB460:F
ORI=0TO200:NEXT:GOSUB470:GOTO280
330 PLAY"O3L28CEG":G=(G+2)MOD4:FORI=0TO5
00:NEXT:F=F-1:GOSUB460:GOSUB470:GOTO280
340 MX=(V+P(G)+10)MOD10:MY=(W+Q(G)+11)MO
D11:IFD(MX,MY)>0THENONT(N)-3GOTO300,310
350 PLAY"O2L28CDCD":LOCATEV*2+1,W*2:PRIN
TE$(0):D(V,W)=0:LOCATEMX*2+1,MY*2:PRINTE
$(N):D(MX,MY)=N:X=V:Y=W:F=F-2
360 GOSUB460:PUTSPRITE0,(X*16+8,Y*16),14
,G:FORI=0TO300:NEXT:GOSUB470:GOTO280
370 SOUND9,0:PLAY"O6E2807E2","O6G2807G2"
:FORI=1TO2:FORJ=0TO11
380 PUTSPRITE1,(X*16+P(G)*14+8,Y*16+Q(G)
*14-1),4*(JMOD3)+1,GMOD2+4:NEXT:F=F-1
390 GOSUB460:NEXT:GOSUB480:LOCATEV*2+1,W
*2:PRINTE$(0):D(V,W)=0:PUTSPRITE1,(0,209
):IFN=6THENL=L-1:GOSUB430:IFL=0THEN560
400 GOSUB450:GOSUB470:GOTO280
410 F=-1:GOTO460
420 FORI=0TO22:LOCATE0,22-I:PRINTSPC(22)
:NEXT:RETURN
430 LOCATE24,2:PRINT"ROOM":PRINTH$"&8LEF
T":PUTSPRITE2,(193,26),14,6+R¥10:PUTSPRI
TE3,(209,26),14,6+RMOD10:PUTSPRITE4,(200
,58),8+UMOD8,6+UMOD10:RETURN
440 IFINKEY$<>""THEN440ELSERETURN
450 IFPLAY(0)THEN450ELSERETURN
460 PRINTH$"-8FUEL":IFF<0THENRETURN520EL
SEPUTSPRITE5,(192,116),3,6+F¥10:PUTSPRIT
E6,(208,116),3,6+FMOD10:RETURN
470 SOUND2,150:SOUND3,2:SOUND9,16:SOUND1
1,180:SOUND12,0:SOUND13,12:RETURN
480 SOUND4,250:SOUND5,6:SOUND6,30:SOUND7
,216:SOUND10,16:SOUND12,50:SOUND13,0:FOR
I=250TO0STEP-4:SOUND4,I:SOUND6,I¥8:NEXT:
SOUND10,0:RETURN
490 FORI=0TO6:PUTSPRITEI,,0:NEXT:RETURN
500 PUTSPRITE0,(104,116),15,6+R¥10:PUTSP
RITE1,(136,116),15,6+RMOD10:K=STICK(0)OR
STICK(1):R=R+(K=7ANDR>1)-(K=3ANDR<19)
510 FORI=0TO30:IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN1
40ELSENEXT:GOTO500
```


当選者発表

●2月号ソフトプレゼント当選者④ 『白夜物語』=〈青森県〉柿本龍児〈千葉県〉有木乃里子〈長野県〉滝沢秀敬／『中華大仙』=〈東京都〉荒木信明・恵藤太志〈広島県〉岡川正文／『T＆Eマガジンディスクスペシャル』=〈千葉県〉長峰正一〈東京都〉中山豊〈神奈川県〉高正樹

```
520 KEY(1)OFF:BEEP:PLAY"S8M5002G1V14L160
4":FORI=0TO1000:NEXT:FORI=0TO1:PUTSPRITE
I,(0,209):NEXT:GOSUB480:U=U-1
530 PLAY"GAR16GAR16GER16DAR16GFR16EC2","
V14L1603GAR16GAR16GER16DCR16CER16GC2":PR
INTH$")' MISS!! "H$"+$ PUSH [SPACE] "
540 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENGOSUB420:IFU
<0THEN550ELSE170ELSE540
550 PRINTH$"*(GAME OVER":PLAY"O3GFDEGR16
GR16AGFEC2","O2EDFEAR16ER16EGEFD2":GOSUB
450:FORI=0TO2000:NEXT:GOSUB490:GOTO100
560 KEY(1)OFF:PUTSPRITE0,(0,209):PLAY"O5
L16GAGFEGO6CR16CR16O5ER16GR16AR16GR16EFR
16GO6C2","O4L16GAGFEGGR16GR16ER16GR16FR1
6ER16EFR16GO5E2":GOSUB420
570 PRINTH$"*$ROOM";R;"CLEAR!":R=R+1:IFR
>20THEN600ELSEGOSUB450:GOSUB470
580 FORI=1TO16:PRINTH$"*#"LEFT$("TRY TO
NEXT ROOM",I):FORJ=1TO7:PUTSPRITE0,(I*8+
J+24,76),14,1:FORA=0TO5:NEXTA,J,I:PUTSPR
ITE0,,,0:SOUND11,120:FORI=0TO1500:NEXT
590 FORI=0TO92:SOUND11,99-I:PUTSPRITE0,(
159,75-I):FORJ=0TO3:NEXTJ,I:GOTO150
600 GOSUB450:GOSUB490:CLS:PRINTH$"&(CONG
RATULATIONS!!"H$"(&YOU CLEARED ALL ROOM"
610 PLAY"S0M5000O5L2GFEEFEDDGFEAO6C1","
V12O3L8CDCDFEFEEDEDEDEDFEFEEDEDDCDCDCDCE
FEFGAGAGAGABABAO4S0C1":GOSUB450
620 PRINTH$".%IN THE LAST ROOM,"H$"0(THE
RE IS NO TREASURE."H$"2$BUT YOU HAVE THE
 WONDERFUL"H$"45TREASURE."H$"6(IT IS YOU
R BRAIN!!":FORI=0TO32000:NEXT
630 PLAY"V14O4L16GFGAR16GER16GAGAER16GO5
C2","V14O5L16GFGAR16ECR16EGEGER16EO6C2R1
":GOSUB450:GOTO100
640 DATA 0119393D6D5D5B75,7576575B5C5F6F
38,80989CBCB6BADAAE,AE6EEADA3AFAF61C
650 DATA 007FC3BFF8776E6D,6D6E77F8BFC37F
00,00F09CEE7EB840FF,FF40B87EEE9CF000
660 DATA 386F5F5C5B577675,755B5D6D3D3919
01,1CF6FA3ADAEA6EAE,AEDABAB6BC9C9880
670 DATA 000F39777E1D02FF,FF021D7E77390F
00,00FEC3FD1FEE76B6,B676EE1FFDC3FE00
680 DATA 0000010103030707,0707030301010C
00,00008080C0C0E0E0,E0E0C0C080800000
690 DATA 000000000030F3F,3F0F0300000000
00,000000000C0F0FC,FCF0C00000000000
700 DATA FF7F2A9F5F379757,379757309F2449
92,FEFDAAFDFAFDFAFD,FAFDFA1DFA952249
710 DATA 2F55AA4FBF5DBB5B,3B9B5C3F8F2449
12,FCFEAEF7FBDFFBFD,FBDD3AFDF2D52A54
720 DATA 2A552E579B254B93,23438408102142
04,AAD5BAF5EE5DFADF,FADD2E559A254A94
730 DATA 00F7B255007F552B,ｧｱ,ｱｱ,ｲｪ,ｳｫ,ｱｳ
,ｲｪ,ﾀﾂ,ﾁﾃ,ﾈﾊ,ﾉﾋ,ﾐﾒ,ﾑﾓ,ｻｽ,ｼｾ
740 DATA 30,30,A0,A0,70,70,70,70,F0,F0,F
0,F0,F0,F0,F0,F0,40,E0,A0,D0,20,50,60,,-
1,1,,,1,-1,
750 DATA TURN-R,TURN-L,BACK,PUSH-R,PUSH-
L,ATTACK
760 DATA 1111111111100000001111104400061
1000200611060166001103110000110000010011
0600000011060000001100000000111111111111
770 DATA 1111111111100060100111006010011
0114150011000000001100030600110003003011
0000000010060010200100000001111111111111
780 DATA 1111111111160000000110000040011
0300600011606110111111500000112000000011
6060603011000000001100000000111111111111
790 DATA 1111111111106010506110010000011
0010060012001014000130010000110000100011
0000010011000001061100001060111111111111
800 DATA 1111111111100000000110000060011
0200020011004252001104603010110602026011
0520044411000000001100000000111111111111
810 DATA 1100000011110000000010002116000O
0300003000200440020040066004006005400600
0300003000002112000100000000111100000011
820 DATA 0000001100111000000100010012100
0001056300000011410141001000156200100001
3101000010006160000000001000010000001100
830 DATA 1111111111101005001100000031100
0010611000100611100000611640000051623000
0116230000110430000110000000111111111111
840 DATA 1111111111110001000110000600011
0000400011000020001165326235110000200111
0000400011000060001100001000111111111111
850 DATA 1111111111100000000110003000111
0652330011000500001100406000110006000011
0030020011042350601100000000111111111111
860 DATA 1001111111060000001003001006000
2000020000406000000000000150000006001000
0010050100001200010160000000110011111111
870 DATA 0111001110062600626000000000000
2330033200261005620022500522000000000001
0026620011004444001100000000111111001111
880 DATA 1011111101000000000001005000001O
0560604000200010100010630000000005002000
3011010001000000001000000000010111111101
890 DATA 1010000111030005406100000004000
0050000010200400200100001000111101301111
0400040310004100000101001000110100001111
900 DATA 1111111111100000500110006005011
0005020011004000201106000000113000000011
0400023010002000600100060000111111111111
910 DATA 1000000001016500006004300005400
5000010100000001003000003000400001006060O
0200000300135416510000000000010000000001
920 DATA 1111111111100000000110040346011
0620404011002060301100400060110030003011
0060004011053500101100000000111111111111
930 DATA 1000000001000000000000110011000
1000000100106263010010400601001065240100
1000000100011111100000000000010000000001
940 DATA 1011111011106050000111000000610
4001500001040000001106002060110022204010
0060000201000040001100006030110111111011
950 DATA 1111111111101060003100110000001
0600006111000010001010001030100616006001
0001001011000006001100000000111111111111
```

リストを打ちこむときの重要注意

このプログラムには、カーソルスイッチをオンにしている部分があるため、とちゅうまで実行したあと止めると、文字表示中にカーソルがチラチラと見えるようになることがあります。この場合は、「LOCATE,, 0」を実行するともとにもどります。

変数の意味

スプライト座標

X、Y……戦車の座標⇨停止中はそれぞれ×16+8、×16して表示。移動中はそれぞれ×16+8、×16−1して表示
P(n)、Q(n)……戦車の座標増分
DX……スタート位置決定時の戦車のX座標増分

テキスト座標

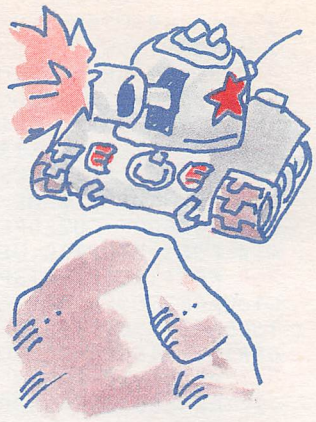
MX、MY……ブロックの座標
V、W……ブロックが移動したあとの床表示用座標

その他の変数

A……太文字処理／スプライトパターン定義／ループ用
AM……数字のスプライトパターン定義用
A$……スプライト、キャラクタパターンデータ、キャラクタの色データ、画面データ読みこみ用／コマンド入力画面表示用
B……拡大数字のスプライトパターン定義用
B$……キャラクタの組み合わせデータ読みこみ用
C$……コマンド保存用およびコマンド表示用
D(n, m)……表示されているブロックの種類保存用
DS……コマンド設定をおこなうブロックの選択用
DT……コマンド設定用
E$(n)……ブロック表示用
F……FUELの残量
G……戦車の進む方向
H$……表示位置指定用(エスケープシーケンス)
I、J……ループ用
K……スティック入力用
L……紫ブロックの残り数
MD(n, m)……ルームデータ保存用
ML……紫ブロック数保存用
N……前方にあるブロックの種類
R……ルーム数
S……コマンド設定用のブロックの番号
T(n)……各ブロックに設定されるコマンド
U……戦車の残り数

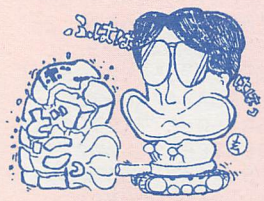
プログラム解説

10　初期設定
20　メッセージ表示、ファンクションキーが押されたときの割りこみ先指定
30　太文字処理
40　スプライトパターン定義
50〜60　拡大数字のスプライトパターン定義
70　キャラクタパターン定義
80　各ブロックの作成
90　キャラクタの色設定、コマンド説明データ読みこみ
100〜110　タイトル画面作成
120　効果音
130　タイトル画面時のキー入力待ち(ESCキーが押されていればラウンド選択、トリガーが押されていればゲームスタート)
140　スプライトサイズを16×16ドットの通常サイズにする、画面クリア
150〜160　ルームごとの初期設定
170〜180　ゲーム画面作成
190　コマンドとコマンド設定用のブロック表示
200　コマンド入力時のブロック選択(スティック入力)
210　コマンド選択
220　ゲームスタート判定(トリガー入力)
230〜250　戦車のスタート位置決定
260〜270　ゲームスタート処理
280　戦車表示
290　戦車移動、FUELを減らす
300　戦車右折処理
310　戦車左折処理
320　戦車が右、左折したときの効果音、FUELを減らす
330　戦車反転
340〜360　ブロックを押す
370　ブロックを壊すときの効果音
380　炎表示
390　ブロック消去
400　効果音を鳴らしてから行280へ飛ぶ
410　ギブアップ処理
420　ゲーム画面消去サブ
430　ルーム数、戦車残り数表示
440　キーバッファクリア
450　音が鳴り終わるまで待つ
460　FUEL残量表示
470　エンジンの音
480　爆発音
490　スプライト消去
500〜510　ルーム選択
520〜540　ミス処理
550　ゲームオーバー処理
560　クリア時のBGM
570〜590　ルームクリア時のデモ
600〜630　オールクリア時のデモ
640〜690　スプライトパターンデータ(行40で読みこみ)
700〜720　キャラクタパターンデータ(行70で読みこみ)



730　キャラクタパターンデータ、キャラクタの組み合わせデータ(行70、80で読みこみ)
740　色データ、戦車座標増分データ(行90で読みこみ)
750　コマンド説明データ(行150で読みこみ)
760〜950　ルームデータ(行160で読みこみ)

プログラマからひとこと　11月号で予告したパズル



やは。玄です。11月号で予告したパズルがこれです。わりと長いのを10画面につめこんだので各所に1画面テクを使うなど、無理が生じとります。ごめん。でも、難面奇面を20面ぶちこみました。グラフィックもきれい(?)です。とくに数字がでかい。面選択の数字はもっとでかい。おどろけ。

●BY GEN

プログラム確認用データ

使い方は48ページを見てください

```
10>178   20>190   30>243   40> 37
50>158   60> 34   70>210   80>107
90> 57  100> 95  110> 78  120>255
130>166 140>214 150>168 160>220
170> 67 180>163 190> 70 200>206
210>146 220>189 230>149 240> 11
250> 32 260> 98 270>115 280> 63
290> 48 300> 50 310>113 320> 90
330>254 340>242 350>207 360>165
370>  6 380>149 390> 65 400> 39
410> 61 420>206 430>142 440>137
450> 88 460>113 470>169 480>240
490>142 500> 37 510>219 520> 21
530> 58 540>249 550>126 560>160
570>126 580>194 590> 28 600>100
610>101 620>255 630>167 640>161
650>172 660> 64 670> 43 680>102
690> 53 700>174 710>  8 720>217
730> 42 740> 33 750>217 760>174
770> 62 780>125 790> 48 800>156
810>117 820> 60 830>226 840> 64
850>155 860>  0 870> 57 880>235
890> 60 900> 72 910>  9 920>230
930>248 940> 77 950> 29
```

バトル マン
BATTLE MAN

MSX MSX2/2+ RAM32K

BY S-Ⅱ

遊び方は46ページにあります

```
10 SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,
1:CLS:CLEAR3500:A=RND(-TIME)
20 DEFINTA-Z:DIMA(1,32,18),K$(9,12),BA$(
5),C1(5),C2(5),IT(5),IT$(5),SA$(5),X(3),
Y(3),U(5):DEFFNA=VPEEK(6144+X+Y*32):DEFF
NC=RND(1)*31+1:DEFFND=RND(1)*17+1
30 LOCATE10,10:PRINT"JUST A MINUTE!":GOS
UB2230
40 N$="S-2 ":X=2:Y=2:VT=20:VI=20:EX=0:LE
=1:GO=10:H=2:FORI=1TO5:IT(I)=0:NEXT:NI=0
:CK=0:BT=0:A(1,4,16)=11:RESTORE2760
50 FORI=0TO1:FORJ=0TO1:READA,B,C:IFATHEN
A(I,A-1,B-2)=C-3:J=0ELSEJ=1
60 NEXTJ,I:FORI=0TO1:POKE&HF923,16+I*4:C
LS:FORJ=1TO32*21:PRINT"♥";:NEXTJ,I
70 GOSUB1860:SOUND7,&H38:PLAY"V15O5T255"
,"V15O3T255","V15O7T255"
80 FORI=0TO1:FORJ=1TO15:A=FNC:B=FND:IFA(
I,A,B)=0THENA(I,A,B)=2:NEXTJ,IELSEJ=J-1:
NEXTJ,I
90 VDP(1)=VDP(1)XOR64:GOSUB1750:GOSUB166
0:VDP(1)=VDP(1)XOR64
100 '●●●MAIN●●●
110 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENGOSUB320
120 GOSUB1730:IFVI<1THENGOTO2150
130 QQ=(QQ+1)MOD30:IFQQ=29THENVI=VI-(VI<
VT)
140 S=STICK(0)ORSTICK(1):C=X:D=Y:IF SMOD
2=0THEN110
150 X=X-X(H)*(S=1):Y=Y-Y(H)*(S=1):H=(H+S
¥2)MOD4
160 GOSUB1750
170 V=A(CK,X,Y):IFV=1THENX=C:Y=D:PLAY"",
"L32C":VI=VI-1:GOTO110
180 IFV=11THENPLAY"","L32C","L32C":VI=VI
-3:BT=BT+1:IFBT>5THENA(CK,X,Y)=0ELSEX=C:
Y=D:GOTO110
190 IFV=10ANDNI<>2THENPLAY"","L32C":LOCA
TE3,18:PRINT"かき"+DA$+"か"+DA$+" かかっている":G
OSUB970:GOSUB960:X=C:Y=D:IT(2)=-1
200 PLAY"","L32D","L32E":GOSUB250:IF(X=5
)*(Y=16)*(CK=1)*(H=3)THEN LOCATE3,18:PRI
NT"なにか ものおとが"+DA$+"きこえる":GOSUB970:GOSUB9
70:GOSUB960
210 IFIT(5)=1THEN A=1024*(4+CK)+X-33+32*
Y:VPOKE A,134
220 ONA(CK,X,Y)GOTO 110,740,1010,1270,41
0,410,410,410,410,110,110,1300
230 GOTO110
240 '●●●WALL●●●
250 FORI=1TO3
260 LOCATELX(I*3-2),LY(I*3-2):PRINTK$(I*
3-2,A(CK,X+X(H-1-(H=0)*4)+X(H)*(I-1),Y+Y
(H-1-(H=0)*4)+Y(H)*(I-1)))
270 LOCATELX(I*3-1),LY(I*3-1):PRINTK$(I*
3-1,A(CK,X+X((H+1)MOD4)+X(H)*(I-1),Y+Y((
H+1)MOD4)+Y(H)*(I-1)))
280 LOCATELX(I*3),LY(I*3):PRINTK$(I*3,A(
CK,X+X(H)*I,Y+Y(H)*I))
290 A=A(CK,X+X(H)*I,Y+Y(H)*I):IFA=1ORA=3
ORA=10ORA=11THENI=3
300 NEXT:RETURN
310 '●●●COMMAND●●●
320 GOSUB960:M=2:N=16:FORI=0TO100:NEXT:F
ORI=0TO1:I=-("="=INKEY$):NEXT
330 LOCATE2,16:PRINT" :USE  :SAVE":LOCAT
E2,18:PRINT" :LOOK :MAP"
340 S=STICK(0)ORSTICK(1):M=M*(S<>3)*(S<>
7)-(S=3)*8-(S=7)*2:N=N*(S<>1)*(S<>5)-(S=
1)*16-(S=5)*18
350 PUTSPRITE1,(M*8,N*8),15,2:IFINKEY$=C
HR$(27)ORSTRIG(3)THEN990
360 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENGOSUB530ELSE
340
370 GOSUB990:IFM=2THENIFN=16THEN550 ELSE
710
380 IFN=16THEN650
390 IFIT(5)=1THEN PUTSPRITE0,(0,209):VDP
(2)=4+CK:POKE&HF923,16+CK*4:PUTSPRITE0,(
X*8-8,Y*8-8),15,H:FORI=0TO1:I=-STRIG(0)O
R-STRIG(1):NEXT:GOSUB530:VDP(2)=6:POKE&H
F923,24:GOSUB1750:GOTO990 ELSE RETURN
400 '●●●WARP●●●
410 IFNI=1THENIFV=6THENCK=-(CK=0):PLAY""
,"L16EC","L16EC":GOSUB970:LOCATE3,18:PRI
NT"ちか"CK+1"かいにきてしまった":BT=0:GOSUB970:GOSU
B970:GOSUB960:GOTO110ELSE110
420 FORI=0TO10:FORJ=250-I*20TO200-I*20ST
EP-5:SOUND0,J:SOUND8,15
430 A=(A+1)MOD15:VDP(7)=15-A:FORK=0TO50-
I*10:NEXTK,J,I:VDP(7)=1
440 ONVGOTO,,,,450,460,470,480,490:GOTO1
10
450 X=X-14:Y=Y-7 :GOTO210
460 X=X+6 :Y=Y+6 :GOTO210
470 X=X-12:Y=Y-1 :GOTO210
480 X=X-2 :Y=Y  :GOTO210
490 X=X-11:Y=Y-13:GOTO210
500 '●●●MUSIC●●●
510 PLAY"L8CR8CDR8DR8DR4FFFFF","L8CR8CR8
CR8CR4R8DDDDD","L8BAGFEFGAR4BBBBB"
520 FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:RETURN
530 PLAY"","L64E","L64D":RETURN
540 '●●ITEM●●●
550 A=0:M=0:N=0:FORI=1TO5
560 IFIT(I)=0THENNEXT:GOTO580
570 LOCATE3+M*7,15+N*2:PRINTMID$(":*",1+
(I=1)*(NI=1),1);IT$(I);:A=A+1:M=-(A>2):N
=(N+1)MOD3:U(A)=I:IFI=3THENPRINTIT(I):NE
XTELSENEXT
580 IFA=0THENLOCATE5,17:PRINT"なにもありません":
GOSUB970:GOTO630
590 B=1:N=0:M=0
600 S=STICK(0)ORSTICK(1):PUTSPRITE1,(16+
(M*7)*8,120+(N*2)*8),15,2:B=B+(S=5)*(B<A
)-(S=1)*(B>1):M=-(B>3):N=(B-1)MOD3
610 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENPLAY"","L64E
","L64D" ELSE600
620 NI=U(B):IFU(B)=3THENIT(3)=IT(3)-1:FO
RI=VITOVT:VI=I:GOSUB1730:PLAY"","","L64B
":NEXT
```

次ページへ続く

```
630 GOSUB990:RETURN
640 '●●●SAVE●●●
650 IFINKEY$<>""THEN650
660 LOCATE3,16:PRINT"SAVE(Y/N)?";:A$=INP
UT$(1):IFINSTR("Nnﾐみ",A$)THEN690
670 IFINSTR("Yｯﾝん",A$)=0THENBEEP:GOTO660
680 OPEN"BM.SAV"FOROUTPUTAS#1:PRINT#1,N$
:PRINT#1,VT,VI,EX,LE,GO,IT(1),IT(2),IT(3
),IT(4),IT(5),X,Y,CK,H,NI,BT:CLOSE#1
690 GOSUB960:SOUND7,&H38:PLAY"V15O5T255"
,"V15O3T255","V15O7T255":RETURNELSE690
700 '●●●LOOK●●●
710 LOCATE3,17:A=0:IF(X=5)*(Y=16)*(CK=1)
*(H=3)*A(1,4,16)THEN A$="このかへ"+DA$+"は こわ
せそうた"+DA$ ELSEIFIT(5)THENA$="なにも みあたりません
" ELSE A$=MID$("みなみきた",1-(Y>8)*3,3):B$=M
ID$("ひかゝしにし",1-(X>16)*4,4):A=1
720 IFATHENPRINTA$;ABS(Y-8);:PRINTB$;ABS
(X-16):GOSUB970:GOSUB960:RETURN ELSE PRI
NTA$:GOSUB970:GOSUB960:RETURN
730 '●●●BATTLE●●●
740 PLAY"":FORI=1TO20:FORJ=15TO1STEP-1:V
DP(7)=J:NEXTJ,I
750 T=-(FND>13)-(FND>14)-(CK=1)*3:D=5*((
T=0)-(T<2)*2-(T>1)*(T-1)*4)
760 FORI=-20TO84:PUTSPRITE5,(76,I),C1(T)
,T*2+10:PUTSPRITE6,(76,I),C2(T),T*2+11:N
EXT:PLAY"L16DC","L16DC","L16DC":GOSUB970
770 GOSUB980:GOSUB960:LOCATE3,16:PRINTBA
$(T)" か"+DA$+" あらわれた!"
780 LOCATE3,18:PRINT" :たたかう :にけ"+DA$+"る
":N=0
790 A=143:B=3:M=7:F=0:GOSUB1240:PLAY"L32
F","L32F","L32B":ON F+1 GOTO800,910
800 GOSUB960:LOCATE3,16:PRINTN$" の こうけ"+
DA$+"き!":LOCATE8,12:PRINTSA$(T)
810 FORI=0TO100:PUTSPRITE5,(76,80),10,T*
2+10:PUTSPRITE5,(76,84),C1(T),T*2+10:NEX
T
820 LOCATE8,12:PRINT"      ":A=RND(1)*4+L
E:D=D-A:LOCATE3,18:PRINTBA$(T)" は"A"ダ"+D
A$+"メージ"+DA$+"!":GOSUB980:GOSUB970:IFD<1
THEN880
830 GOSUB960:LOCATE3,16:PRINTBA$(T)" の こ
うけ"+DA$+"き!":SOUND7,&H30:FORI=1TO25:LOCA
TE0,0:PRINTCHR$(27)+"L":LOCATE0,23:PRINT
:NEXT:SOUND7,&H38
840 A=RND(1)*2+T+1:VI=VI-A:GOSUB1720:LOC
ATE3,18:PRINTN$" は"A"ダ"+DA$+"メージ"+DA$+"!
":GOSUB970
850 GOSUB960:IFVI>0THEN780
860 LOCATE3,16:PRINTN$" は たたかい に":LOCATE
6,18:PRINT"やふ"+DA$+"れた・・・":LOCATE7,12:PR
INT"うふふふふつ":GOSUB970
870 PLAY"L8BAGAGFGFEFEDDCDDDDDDDDDD","L4
EEEEDDDDCCCC","L8BBAAGGFFEEDDBBAAGGFFEED
C":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:LOCATE7,12:
PRINT"      ":GOTO2150
880 GOSUB960:LOCATE3,16:PRINTN$" は たたかい
に":LOCATE10,18:PRINT"かつた!":LOCATE7,12:PR
INT"しくしく・・・"
890 PLAY"L4ER8L8EER8ER8FR8FR8FR8FR8L1AL3
2","L1EFAL32","L8EFEFEFEFFGFGFGFGABABABA
B":FORI=-1TO0:I=PLAY(0):NEXT:FORI=1TO200
0:NEXT:LOCATE7,12:PRINT"      "
900 EX=EX+(T+1)*4:GO=GO+(T+1)*(RND(1)*7+
2):GOSUB1720:FORI=0TO16:FORJ=1TO4:PUTSPR
ITEJ,(136,68+I),1,5:NEXTJ,I:GOTO920
910 GOSUB960:IFFND<(9+T)THENLOCATE3,16:P
RINT"にけ"+DA$+"られなかつた!":GOSUB970:GOTO830E
LSELOCATE3,16:PRINT"にけ"+DA$+"られた!":GOSUB
970:GOSUB970
920 GOSUB960:FORI=15TO20:LOCATE21,I:PRIN
TSPC(10):NEXT:A(CK,X,Y)=0
930 FORI=6TO1STEP-1:PUTSPRITEI,(0,209):N
EXT
940 A=FNC:B=FND:IFA(CK,A,B)=0THENA(CK,A,
B)=2:GOTO1110ELSE940
950 '●●●SUB●●●
960 FORI=15TO20:LOCATE1,I:PRINTSPC(17):N
EXT:RETURN
970 FORI=1TO2000:NEXT:RETURN
980 LOCATE22,17:PRINTUSING"VIT/  ##";-D*
(D>0):LOCATE22,19:PRINTUSING"LEVEL/##";T
+1:RETURN
990 GOSUB960:PUTSPRITE1,(0,209):RETURN
1000 '●●●SHOP●●●
1010 GOSUB1200:PUTSPRITE0,(0,209):GOSUB1
740:GOSUB1230:IFIT(4)THEN1050
1020 LOCATE1,2:PRINT"あなたは かいいんに なつていません"
:LOCATE1,4:PRINT"かいいんになりますか? 20GOLD":LOC
ATE5,6:PRINT":YES  :NO"
1030 A=47:B=4:M=6:F=0:GOSUB1240:PLAY"","
L64E","L64D":IF F THEN1180
1040 IFGO<20THENGOSUB1210:GOTO1180ELSEGO
=GO-20:IT(4)=1:GOSUB1730
1050 GOSUB1230:LOCATE6,1:PRINT"いらつしやいませ"
:LOCATE1,4:PRINT"うちて"+DA$+" うつているのは これた"
+DA$+"けて"+DA$+"す":LOCATE5,6:PRINT"と"+DA$
+"れになさいますか?":N=10
1060 FORI=1TO3:LOCATE6,8+I*2:PRINT":";IT
$(I):NEXT:LOCATE6,16:PRINT":て"+DA$+"る"
1070 S=STICK(0)ORSTICK(1):N=N+((S=5)*(N<
16)-(S=1)*(N>10))*2:IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)
THENN=(N-10)/2+1:PLAY"","L64E","L64D"ELS
EPUTSPRITE1,(40,N*8),15,2:GOTO1070
1080 PUTSPRITE1,(0,209):GOSUB1230:ONNGOT
O1090,1100,1120,1180
1090 LOCATE1,2:PRINT"この"+IT$(1)+"は ワープ°ツ
ふせく"+DA$:LOCATE1,4:PRINT"ことか"+DA$+" て"+
DA$+"きます。":I=100:GOTO1130
1100 LOCATE1,2:PRINT"この"+IT$(2)+"はと"+DA$
+"このものかわかりません":LOCATE1,4:PRINT"しらなか"+DA$
+"れて"+DA$+"す。":I=30
1110 LOCATE1,8:IFIT(2)=0THENPRINT"あなたはこの
"+IT$(2)+"か"+DA$+"と"+DA$+"このもので"+DA$:LOC
ATE1,10:PRINT"あるかしらないので"+DA$+"うれません。":FO
RI=0TO10000:NEXT:GOTO1050 ELSE1130
1120 LOCATE1,2:PRINT"この"+IT$(3)+"は たべ"+D
A$+"るとたいりよくか"+DA$:LOCATE1,4:PRINT"かいふくしま
す。":I=5
1130 LOCATE1,8:PRINTI;"GOLDて"+DA$+"す。かいま
すか?":LOCATE5,10:PRINT":YES  :NO"
1140 A=79:B=4:M=6:F=0:GOSUB1240:PLAY"","
L64E","L64D":IF F THEN1050
1150 IFGO<ITHENGOSUB1210:GOTO1050
1160 IFIT(N)>0ANDN<>3ORIT(N)=5THENGOSUB1
220:GOTO1050ELSEIT(N)=IT(N)+1-(N=2)
1170 GO=GO-I:GOSUB1730:GOSUB510:GOTO1050
1180 GOSUB1230:LOCATE6,10:PRINT"またと"+DA$
+"うそ"+DA$+"・・・":GOSUB970:GOSUB970:GOSUB1
200:VDP(1)=VDP(1)XOR64:FORI=0TO21:LOCATE
0,I:PRINTSPC(20):NEXT
1190 GOSUB1660:VDP(1)=VDP(1)XOR64:GOSUB1
750:X=C:Y=D:GOTO200
1200 PLAY"S0M10000L2GE.V15","","S0M10000
R8L2EC.V15":RETURN
```

```
1210 GOSUB1230:LOCATE5,10:PRINT"おかねが"+DA
$+"たりません。":GOSUB970:GOSUB1230:RETURN
1220 GOSUB1230:LOCATE4,10:PRINT"それいじ"+DA
$+"ようかえません。":GOSUB970:RETURN
1230 FORI=1TO19:LOCATE1,I:PRINTSPC(18):N
EXT:RETURN
1240 S=STICK(0)ORSTICK(1):IFS=3ORS=7THEN
 F=-(S=3)
1250 PUTSPRITE1,(((M*F)+B)*8,A),15,2:IFS
TRIG(0)ORSTRIG(1)THENPUTSPRITE1,(0,209):
RETURNELSE1240
1260 '●●●MAP●●●
1270 IFIT(5)THEN110 ELSELOCATE1,17:PRINT
"かみ と えんぴつ' ひろった。":IT(5)=1:GOSUB970
1280 GOSUB510:GOSUB970:GOSUB970:GOSUB960
:GOTO110
1290 '●●●???●●●
1300 FORI=0TO23:LOCATE0,I:PRINTSPC(32):N
EXT:FORI=0TO9:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
1310 FORI=1TO4:PUTSPRITEI,(110-(I>2)*16,
80),11+(I=2ORI=4)*5,22-(I=2ORI=4):NEXT
1320 SOUND0,255:SOUND1,5:SOUND12,5:SOUND
8,16:SOUND13,1:SOUND2,255:SOUND3,4:SOUND
8,16:SOUND9,16:SOUND12,255:SOUND13,1
1330 N$="とうとうきたな！ "+N$:LOCATE16-INT(LEN(
N$)/2),8:FORI=1TOLEN(N$):PRINTMID$(N$,I,
1);:FORJ=0TO100:NEXTJ,I:FORI=0TO4000:NEX
T:CLS
1340 LOCATE1,1:PRINT"┌──────────────
──────┐":FORI=2TO20:LOCATE1,I:PRINT"
|";SPC(28);"|":NEXT
1350 X=16:Y=20:C=1:D=-1:T=16:O=10:A=-1:B
=-1:E=15:K=20
1360 LOCATE20,0:PRINT"LIFE/20":LOCATE5,0
:PRINTUSING"BALL/##";LE
1370 PLAY"V15O5T255","V15O4T255":SOUND7,
&H1C:ONSPRITEGOSUB1510
1380 S=STICK(0)ORSTICK(1):E=E+(S=3)*(E<2
7)-(S=7)*(E>1):LOCATEE-1,21:PRINT" えおおや
":X=X+C:Y=Y+D:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),15,2
1390 SPRITEON:F=FNA:IFF>137ANDF<141THEND
=-1:Y=Y+D:GOSUB1480:IFF=138THENC=-1:X=X+
CELSEIFF=140THENC=1:X=X+C
1400 IFX>28ORX<3THENC=(X>28)-(X<3):GOSUB
1480
1410 IFY<3THEND=1:GOSUB1480
1420 SPRITEOFF:T=T+A*2:O=O+B*2:PUTSPRITE
1,(T*8,O*8),11,22:PUTSPRITE2,(T*8,O*8),6
,23:PUTSPRITE3,(T*8+16,O*8),11,22:PUTSPR
ITE4,(T*8+16,O*8),6,23
1430 IFT>25ORT<3THENA=-A
1440 IFO>19ORO<3THENB=-B
1450 IFO=20THENIFABS(E-T)<4THENGOSUB1490
1460 IFY>21THENY=3:GOSUB1490
1470 GOTO1380
1480 PLAY"L32C","L32E":RETURN
1490 LE=LE-1:SOUND0,200:SOUND2,255:SOUND
8,16:SOUND9,16:SOUND12,50:SOUND13,1:FORI
=15TO1STEP-1:VDP(7)=I:NEXT
1500 LOCATE5,0:PRINTUSING"BALL/##";LE:IF
LE<1THENRETURN1570ELSERETURN
1510 SPRITEOFF:SOUND6,31:SOUND10,16:SOUN
D12,2:SOUND13,1:C=SGN(RND(1)*5-2):D=SGN(
RND(1)*5-2):SOUND6,20:SOUND10,16:SOUND12
,30:SOUND13,1:K=K-1:LOCATE20,0:PRINTUSIN
G"LIFE/##";K:IFK<1THENELSERETURN
1520 FORI=5TO0STEP-1:FORJ=0TOI*5:SOUND6,
INT(RND(1)*31):SOUND10,16:SOUND12,10:SOU
ND13,1
1530 PUTSPRITE0,(T*8+RND(1)*32-4,O*8+RND
(1)*16-4),10,(RND(1)*2MOD2)+6:NEXTJ,I
1540 SOUND6,31:SOUND10,16:SOUND12,250:SO
UND13,1
1550 FORI=0TO4:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
1560 FORI=0TO10000:NEXT:GOTO1770
1570 SOUND7,&H38:FORI=0TO4000:NEXT:FORI=
0TO5:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:CLS
1580 FORI=1TO4:PUTSPRITEI,(110-(I>2)*16,
80),11+(I=2ORI=4)*5,22-(I=2ORI=4):NEXT
1590 A$="S0M40000O4T120L2AAA1AA1."
1600 B$="S0M40000O5T120L2R2DD1DD1."
1610 C$="SOM40000O5T120L2R1A1EF1."
1620 PLAY A$,B$,C$
1630 FORI=1TO9:LOCATE10+I,12:PRINTMID$("
おろかものめ･･･",I,1):FORJ=0TO80:NEXTJ,I
1640 S=0:PLAY A$,B$,C$:FORI=-1TO0:I=PLAY
(0):S=S-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:IFS=0THEN
1640 ELSECLS:FORI=0TO9:PUTSPRITEI,(0,209
):NEXT:GOTO40
1650 '●●●GAMEN●●●
1660 LOCATE4,3:PRINT"┌──────────┐":LOCA
TE4,13:PRINT"└──────────┘":FORI=4TO12:L
OCATE4,I:PRINT"|"SPC(11)"|":NEXT
1670 GOSUB250:LOCATE10,0:PRINT"a":LOCATE
9,1:PRINT"d c":LOCATE10,2:PRINT"b"
1680 LOCATE0,14:PRINT"┌──────────────
┐":FORI=1TO6:PRINT"|"SPC(17)"|":NEXT:LOC
ATE0,21:PRINT"└──────────────┘"
1690 FORI=1TO20:LOCATE20,I:PRINT"|"SPC(1
0)"|":NEXT:FORI=0TO14STEP14:LOCATE20,I:P
RINT"┌──────┐":NEXT:FORI=13TO21STEP8
:LOCATE20,I:PRINT"└──────┘":NEXT
1700 RESTORE2770:FORI=1TO10STEP3:READ A$
:LOCATE21,I:PRINTA$:NEXT
1710 LOCATE1,22:PRINT"<BATTLE MAN    198
8  hij SOFT>"
1720 IFEX>(40+LE*12)THENEX=EX-40-LE*12:L
E=LE+1:VT=VT-(20-LE)*(LE<16)+4
1730 LOCATE25,1:PRINTUSING"###";VT:LOCAT
E27,2:PRINTUSING"###";-VI*(VI>0):LOCATE2
7,5:PRINTUSING"###";EX:LOCATE27,8:PRINTU
SING"###";LE:LOCATE26,11:PRINTUSING"####
";-GO*(GO>0):RETURN
1740 LOCATE0,0:PRINT"┌────SHOP────
┐":LOCATE0,21:PRINT"└──────────┘
":FORI=1TO20:LOCATE0,I:PRINT"|"SPC(18)"|
":NEXT:RETURN
1750 PUTSPRITE0,(80,7),15,H:RETURN
1760 '●●●ENDING●●●
1770 FORI=0TO25:LOCATE0,24:PRINT:NEXT:FO
RI=0TO2000:NEXT
1780 SOUND7,&H38:PLAY"S0M3000O7T120L8CR8R
8R8CR8R8R8CR8CR8CR8CR8"
1790 A$="S0M30000O5T120L1FEDL2C.L4DL1FED
.C.":B$="V10O3T120L1FEDCFED.C."
1800 PLAY A$,B$:RESTORE2780
1810 READC$:IFC$<>"*"THENLOCATE8,23:FORI
=1TOLEN(C$):PRINTCHR$(ASC(MID$(C$,I,1))+
1);:FORJ=0TO80:NEXTJ,I:LOCATE0,24:PRINT:
GOTO1810
1820 FORI=0TO24:FORJ=0TO1040:NEXT:LOCATE
0,24:PRINT:NEXT
1830 FORI=0TO10:FORJ=0TO10-I:LOCATE11,10
:PRINTSPC(7):NEXTJ:FORJ=0TOI:LOCATE11,10
:PRINT"THE END":NEXTJ,I
1840 PLAY A$,B$:GOTO1840
1850 '●●●DEMO●●●
```

次ページへ続く

```
1860 POKE&HF923,24:CLS:VDP(2)=6:FORI=0TO
10:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:FORI=0TO13:SO
UNDI,0:NEXT
1870 PLAY "T180","M5000T180","M5000T180"
:SOUND6,28:SOUND7,&H1C
1880 A$="V15L8O5R8R8R8R8BGEBBGEBBG-E-AGE
GR8AFDAAFDAAF-D-AFDGL16FR16FR16R8R8R8R8F
R16FR16R8R8R8R8R8R8R8R8FR16FR16R8R8R8R8F
R16S0M10000L1FT255L8O5S0M1000"
1890 B$="O2L8R8R8R8S0M5000FFBFFFFFEEAEEE
EEDDGDDDDDCCACCCEFV14GGGGGGGGFFFFEEEEFFF
FFFFS0M10000L1O3FT255L8O4S0M1000"
1900 C$="S0M1000L8CM5000C4R8R8CR8R8R8CR8
R8R8CR8R8CCCR8R8CR8R8R8CR8R8R8CR8R8CL16C
CCCL8CCR8R8R8R8CCR8CR8CCL16CCCCCCL8CCR8R
8R8R8CM10000L1CT255L8O3S0M1000"
1910 PLAY A$,B$,C$:A=0
1920 FORI=191TO0STEP-1:PUTSPRITE0,(125,I
),15,2:FORJ=1TO25:NEXTJ,I:PLAY"C","C"
1930 FORI=1TO18:A=A+I:PUTSPRITE0,(125,A)
,15,2:FORJ=1TO20:NEXTJ,I:PLAY"C","C"
1940 SOUND 7,&H38:B=A:C=16
1950 FORI=1TOC*2:C=C-1:A=A-C:PUTSPRITE0,
(125,A),15,2:FORJ=1TO20:NEXTJ,I:PLAY"C",
"C":C=-C-2:A=B:IFC>0THEN1950
1960 LOCATE11,23:PRINT"BATTLE MAN":FORI=
1TO17:LOCATE0,23:PRINT"":NEXT:GOSUB970:F
ORI=80TO176:PUTSPRITE1,(I,39),1,4:FORJ=0
TO5:NEXTJ,I
1970 FORI=0TO11:PUTSPRITE1,(164,35),10,(
IMOD4)+6:FORJ=0TO50:NEXTJ,I:GOSUB970
1980 LOCATE12,8:PRINT":GAME":LOCATE12,10
:PRINT":LOAD":LOCATE12,12:PRINT":NAME":G
OSUB970
1990 FORI=125TO88STEP-1:PUTSPRITE0,(I,A)
,15,2:FORJ=1TO20:NEXTJ,I:FORI=ATO71STEP-
1:PUTSPRITE0,(88,I),15,2:FORJ=1TO20:NEXT
J,I:FORI=1TO3:GOSUB970:NEXT:PLAY"CC","CC
","CC":LOCATE0,0:PRINTCHR$(27)+"L"
2000 FORI=0TO11:LOCATEI,18:PRINT" hij ":
LOCATE27-I,18:PRINT"SOFT ":NEXT:A=1
2010 S=STICK(0)ORSTICK(1):A=A+((S=5)*(A<
5)-(S=1)*(A>1))*2:FORI=0TO100:NEXT
2020 PUTSPRITE0,(88,(A+8)*8-1),15,2:IF(S
TRIG(0)ORSTRIG(1))=0THEN2010
2030 FORI=0TO6:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:O
N(A+1)/2GOTO2080,2050,2090
2040 GOTO2010
2050 IFINKEY$<>""THEN2050 ELSEPOKE&HF923
,28:CLS:VDP(2)=7:LOCATE10,8:PRINT"DATA L
OAD?(Y/N)";
2060 A$=INKEY$:IFA$=""THEN2060 ELSEIFINS
TR("Nnヨゐ",A$)THEN2130 ELSEIFINSTR("Yyンん"
,A$)=0THEN2060 ELSEPLAY"B","B":POKE&HF92
3,24:CLS:VDP(2)=6
2070 LOCATE5,10:PRINT"NOW LOADING･･･":OP
EN"BM.SAV"FORINPUTAS#1:INPUT#1,N$,VT,VI,
EX,LE,GO,IT(1),IT(2),IT(3),IT(4),IT(5),X
,Y,CK,H,NI,BT:CLOSE#1:CLS:RETURN
2080 CLS:RETURN
2090 IFINKEY$<>""THEN2090 ELSEPOKE&HF923
,28:CLS:VDP(2)=7:B$=""
2100 LOCATE2,10:PRINT"INPUT NAME(4WORD <
ESC>)?      ";:B=POS(0)-4:C=CSRLIN
2110 A$=INKEY$:IFA$=""THEN2110 ELSEIFA$<
"!"ORA$=CHR$(127)THEN2120 ELSEB$=RIGHT$(
B$+A$,4):LOCATEB,C:PRINT B$:GOTO2110
2120 IFA$=CHR$(13)ANDB$>" "THENN$=B$ ELS
EIFA$<>CHR$(27)THEN2110
2130 POKE&HF923,24:VDP(2)=6:GOTO2010
2140 '●●●DEAD●●●
2150 FORI=15TO20:LOCATE21,I:PRINTSPC(10)
:NEXT:FORI=5TO6:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
2160 GOSUB960:GOSUB970:LOCATE3,16:PRINT"
この ものが"+DA$+"たり は":LOCATE8,18:PRINT"おわった
･･･":PLAY"T220","T220","T220"
2170 A$="V15O5L4FFFEDCDEB.G.F.GGGV14GV13
GV12GV11GV10GV9BV8BV7BV6B"
2180 B$="V13O6L8BAGFEFGFGFEDCDEDL4B.G.F.
GGGV12GV11GV10GV9GV8GV7BV6BV5BV4B"
2190 C$="S0M10000O2L4FEDEDCDEV14G.E.D.EV
13EV12EV11EV10EV9EV8EV7EV6EV5E"
2200 PLAY A$,B$,C$:FORI=-1TO0:I=PLAY(0):
NEXT:Y=8
2210 FORI=1TO20:Y=Y+I:PUTSPRITE0,(80,Y),
15,2:FORJ=0TO50:NEXTJ,I:GOSUB970:GOSUB97
0:GOTO40
2220 '●●●SHOKI●●●
2230 FORI=320TO751:A=VPEEK(I):VPOKEI,(AX
ORA/2)ORA/4:NEXT:RESTORE2400
2240 READA,A$:IFATHENFORI=0TO7:VPOKEI+A*
8,VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:GOTO22
40
2250 FORI=0TO15:VPOKE&H2002+I,VAL("&H"+M
ID$("B1B1F1F1A1A1F1F1F1F171A1F1F1C14C",I
*2+1,2)):NEXT
2260 FORI=0TO23:READB$:A$="":I=I-(I=8)*2
:A=&H37FF+I*32:FORJ=1TOLEN(B$)/2:VPOKE A
+J,VAL("&H"+MID$(B$,J*2-1,2)):NEXTJ,I
2270 FORI=0TO5:READC1(I),C2(I):NEXT
2280 FORI=0TO5:READBA$(I),SA$(I):NEXT
2290 FORI=0TO1:FORJ=1TO18:READA$,B$:FORK
=1TO16:A(I,K,J)=VAL(MID$(RIGHT$("0000000
000000000"+BIN$(VAL("&H"+A$)),16),K,1)):
A(I,K+16,J)=VAL(MID$(RIGHT$("0000000000000
00000"+BIN$(VAL("&H"+B$)),16),K,1)):NEXT
K,J,I
2300 FORI=0TO10:READA$:B$(I)=CHR$(VAL("&
H"+A$)):NEXT
2310 FORI=1TO8:FORJ=0TO1:READA$:K$(I,J)=
""
2320 FORK=1TOLEN(A$):K$(I,J)=K$(I,J)+B$(
VAL(MID$(A$,K,1))):NEXTK,J,I
2330 K$(9,0)="♠":K$(9,1)="♥"
2340 FORI=1TO9:FORJ=2TO9:K$(I,J)=K$(I,0)
:NEXT:K$(I,3)=K$(I,1):K$(I,10)=K$(I,1)
2350 NEXT:K$(9,3)="っ":K$(9,10)="っ":FORI=
3TO6STEP3:READA$:K$(I,3)="":K$(I,10)=""
2360 FORJ=1TOLEN(A$):K$(I,3)=K$(I,3)+B$(
VAL(MID$(A$,J,1))+1):NEXT
2370 K$(I,10)=K$(I,3):K$(I,11)=K$(I,1):N
EXT
2380 FORI=0TO3:READX(I),Y(I):NEXT:FORI=1
TO9:READLX(I),LY(I):NEXT:FORI=1TO5:READI
T$(I):NEXT
2390 DA$=B$(2)+B$(1)+"p"+B$(3):RETURN
2400 '●●●DATA●●●
2410 DATA &H27,40FE487048827C00,&H70,000
0000000000A05,&H61,10101034347676 34,&H62
,3476763434101010,&H63,0060F8FF00F86000,
&H64,00061FFF001F0600,&H86,0002400880000
110,&H88,FFFFFFFFFFFFFFFF,&H89,00003C3C3
C3C3C3C
```

```
2420 DATA &H16,1818080810101818,&H17,000
000F3CF000000,&H18,00000017ØB101B1B,&H19
,000000E8D008D8D8,&H1A,1B1B100B17000000,
&H1B,D8D808D0E8000000,&H8A,80403F3F3F3F5
5AA,&H8B,0000FFFFFFFF55AA,&H8C,0102FCFCF
CFC54AA
2430 DATA &H68,1F38301E8383C77E,&H69,F10
0007F0001073F,&H6A,FF362464448C8CFF,&H80
,8041A245A2458201,&H81,AA55AA55AA55AA55,
&H82,8040A050A854AA55,&H83,0001020050A152
A55,&H84,AA54A850A0408000,&H85,AA552A150
A050201,Ø,*
2440 DATA 3C7EFFFFFFFF7E3C,3C7EFFF9FFF87
E3C,3C7EFF99FFC37E3C,3C7EFF9FFF1F7E3C,1D
1D3A3A7474E8E8,FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
FFFFFFF,0000201818040200,0102241818204080
Ø
2450 DATA 00000000ØF083040808ØB0DF7F1F00
00000000C0F0100C0683030FFFFEF80000,00000
0000000002254C4E432000000000000000000004
0203070C00000000000
2460 DATA 20382F1753EBABC8E4736832043C38
701070B0A02C5E56578363F5B370706C74,00000
0080C040000000000000000008800000040C0800
0000000000000000008A
2470 DATA Ø70F0B090F03000B746907053A4040
A0C0E0A020E48020A04020C040B804040B,8080C
0C040406020200000000000000000000000001F1
11B1B111F0E00000000
2480 DATA Ø5162F21082224311F16131008080C
0760B8082044148CFCF8A8C8081010300E0,0A499
090A2400A8080604277373E1809221855502420
002030121E4CECE8701
2490 DATA 000003060404ØA7575F6EEBE4E051A
1C0000C060202054AEAE6F777D72A05838,2C529
020A191800000000000808081A1344A090485890
1000000000001018185
2500 DATA Ø31652B7B3B8BCC8A061723B1081C3
7FC06042830B183B73E74DA9C20081C3FE,00000
0000000001030600C0800200000000040C183060C08
0000000000000000000
2510 DATA 0000000000003010D09010E0B040203
0100000000000C000286808F0D02040C080,0E3F7
E7F7E7860002020100008ØC00003078FC7C7E3E0
6000400000808100000
2520 DATA 7,15,6,10,15,10,11,6,6,10,5,10
2530 DATA スライム,ひえーつ!,コフリン,のえーつ!,スケルン,ケケー
ー!,おいさん,ううううつ!,コホルト,やるな・・,スナーム,ヒホシつ!
2540 DATA FFFF,FFFF,BF00,2009,807F,BAAD
2550 DATA BBC0,8BA9,A21B,A80D,AAF8,2FFD
2560 DATA A8EB,E005,8E0A,3AED,BEFA,0A09
2570 DATA A003,EBDF,8BF8,2041,FB1B,FF5D
2580 DATA 8358,0001,BB5B,EEB7,A040,8A95
2590 DATA BBDF,BADD,8000,2001,FFFF,FFFF
2600 DATA FFFF,FFFF,8004,0881,DEF5,A2AD
2610 DATA 8814,BBA9,ABD7,8AAB,A8D6,AA21
2620 DATA A254,22EF,BFD5,EA49,8394,2B5B
2630 DATA D8B7,8851,CE36,EB45,E0B4,285D
2640 DATA 8B95,EED1,F8D5,0415,8A14,5575
2650 DATA 82D7,5DC5,8890,4111,FFFF,FFFF
2660 DATA 1C,1D,1E,1F,20,81,82,83,84,85,
88
2670 DATA 443115531155311553115531155311
553115531144,563115531155311553115531155
311553115531158
2680 DATA 443115531155311553115531155311
553115531144,753115531155311553115531155
311553115531195
2690 DATA 64444473111111156444753333111
1115844495311111118444449,55555553111111
1555555531111111555555531111111555555531
1111115555555311111111555555531111111555
555
2700 DATA 443114431155311553115531144311
44,643115631155311553115531158311184
2710 DATA 443114431155311553115531144311
44,473117531155311553115531195311149
2720 DATA 64733111849,55531115553111555,
4315314,6315318,4315314,7315319
2730 DATA 444444420000000444444420000000
449994420000000449994420000000449994420
0000000449994420000000449994
2740 DATA 444200049420000494
2750 DATA Ø,-1,1,Ø,Ø,1,-1,Ø,5,4,14,4,7,5
,7,5,12,5,9,7,9,7,11,7,10,8,ネックレス,かき゛,やく
そう,かいいんしよう,かみえんひ゜つ
2760 DATA 5,17,6,17,10,7,17,11,8,25,5,9,
29,7,10,31,4,11,32,17,12,Ø,Ø,Ø,30,13,8,2
5,4,9,32,8,10,32,19,11,32,17,12,15,19,13
,5,18,14,3,19,15,Ø,Ø,Ø
2770 DATA VIT/,EXP/,LEVEL/,GOLD/,VI,EX,L
E,MP
2780 DATA まけンてレラァ゜なきンた&,゛,゜えさ゜A@SSKDL@Mの
,゛,せねけン」みよねうあやいてとら,゛,ねたねたほつン,゛,お゜らちおンるつあ
ち゜、、,゛,*
```

変数の意味

スプライト座標

M、N……カーソルの座標、大ボスとの対決では、バーの座標としてテキスト座標に使われる

O、T……大ボスの座標(×8して表示)

テキスト座標

LX(n)　LY(n)……3Dダンジョン表示用座標

その他の変数

A、B、C、D、A$、B$、C$……汎用
A(n, m, l)……マップデータ
BT……壊せる壁にぶつかった回数
B$(n)……3Dダンジョン表示用データ設定用
BA$(n)……モンスターの名前
C1(n)、C2(n)……モンスターのスプライト色データ
CK……現在いる階(0＝地下1階、1＝地下2階)
DA$……濁点表示用
EX……プレイヤーの経験値
F……各種判定用フラグ
FNA……指定された座標にあるキャラクタのキャラクタコード(ユーザー定義関数)
FNC、FND……モンスター配置決定用(ユーザー定義関数)
GO……プレイヤーの持っているGOLD
H……プレイヤーの向いている方向
I、J、K……ループ用
IT(n)……プレイヤーの持っている各アイテムの数
IT$(n)……アイテム名
K$(n, m)……3Dダンジョン表示用データ
NI……現在使っているアイテム
N$……プレイヤーの名前
QQ……プレイヤーのVIT回復用カウンタ

S……スティック入力用
SA$(n)……モンスターのさけび声用メッセージ
U(n)……プレイヤーの持っているアイテムの種類
V……イベント判定用データ
VI……プレイヤーのVIT
VT……プレイヤーの最大VIT
X、Y……プレイヤーの現在位置
X(n)、Y(n)……3Dダンジョン表示用方向データ

プログラム解説

10～90　初期設定
100　REM文
110～230　メインルーチン
　110　トリガー入力判定(入力があれば行320を呼び出す)
　120　行1730を呼び出す、ゲームオーバー判定
　130　プレイヤーのVIT回復判定処理
　140　スティック入力処理
　150　プレイヤーの移動計算
　160　行1750を呼び出す
　170　移動先に壊せない壁があるかの判定処理
　180　移動先に壊せる壁があるかの判定処理
　190　移動先にドアがあるかの判定処理
　200　壊せる壁の前にいるかの判定処理
　210　紙とえんぴつを持っていれば表示用マップ書きかえ
　220　移動先の状況により各ルーチンへ飛ぶ
　230　行110へ飛ぶ
240　REM文
250～300　3Dダンジョン表示用サブルーチン
310　REM文
320～380　コマンド選択のための入力判定処理
390　紙とえんぴつを持っていればマップを表示
400　REM文
410　階を移動したかの判定処理
420～490　ワープ処理
500　REM文
510～530　効果音ルーチン
540　REM文
550～580　アイテムを持っているかの判定処理
590～610　どのアイテムを使うかの入力判定処理
620～630　薬草を使ったかの判定処理
640　REM文
650～690　ゲームデータセーブルーチン
700　REM文
710～720　ルックコマンドルーチン
730　REM文
740～940　戦闘処理ルーチン
950　REM文
960～990　各種サブルーチン
1000　REM文
1010～1250　ショップ処理
1260　REM文
1270～1280　紙とえんぴつをひろったときの処理
1290　REM文
1300～1640　大ボスとの戦闘処理
1650　REM文
1660～1710　ゲーム画面表示
1720～1730　プレイヤーのデータ表示ルーチン
1740　ショップ用画面表示
1750　方向を示すスプライトの表示ルーチン
1760　REM文
1770～1840　エンディング処理
1850　REM文
1860～2130　オープニングデモ、ゲームモード選択
2140　REM文
2150～2210　ゲームオーバー処理
2220　REM文
2230～2390　初期設定ルーチン
2400　REM文
2410～2780　各種データ
　2410～2430　キャラクタパターンデータ(行2240で読みこみ)
　2440～2510　スプライトパターンデータ(行2260で読みこみ)
　2520　スプライトの色データ(行2270で読みこみ)
　2530　モンスターの名前とさけび声データ(行2280で読みこみ)
　2540～2650　マップデータ(行2290で読みこみ)
　2660　3Dダンジョン表示用キャラクタデータ(行2300で読みこみ)
2670～2740　3Dダンジョン表示用パターンデータ(行2310で読みこみ)
2750　3Dダンジョン表示用データ、アイテムの名前データ(行2380で読みこみ)
2760　ダンジョンのイベントデータ(行50で読みこみ)
2770　ゲーム画面表示用データ(行1700で読みこみ)
2780　エンディング用メッセージデータ　(行1810で読みこみ)

プログラマからひとこと

迷うやねーか

友だちで中井くんとうちょ、けちょがこれをプレイしてくれましたが、中井くんは「迷うやねーか」うちょ、けちょは「なんかこれーっうひゃ」と助言をしてくれました。
●BY S-II

プログラム確認用データ

使い方は48ページを見てください

```
 10> 11   20>239   30>205   40>169  1410>156 1420> 40 1430>115 1440> 36
 50>211   60>176   70> 58   80>190  1450>145 1460>188 1470>229 1480> 78
 90> 81  100> 16  110> 72  120>178  1490> 28 1500>209 1510>209 1520> 46
130>193  140> 81  150>201  160> 31  1530>185 1540> 80 1550>244 1560>229
170>243  180> 50  190>206  200>240  1570> 44 1580>147 1590> 43 1600>224
210> 93  220>171  230>  3  240> 38  1610>107 1620>198 1630>172 1640>166
250> 14  260>121  270> 52  280>234  1650> 74 1660>197 1670> 60 1680> 68
290> 83  300>205  310> 76  320> 56  1690> 70 1700> 22 1710> 28 1720> 94
330>124  340>112  350>191  360>164  1730>138 1740>163 1750>163 1760> 48
370> 98  380>184  390> 28  400> 82  1770>129 1780>182 1790>185 1800> 20
410>215  420>156  430> 65  440>168  1810> 21 1820> 70 1830>201 1840>235
450> 80  460>149  470> 36  480>210  1850> 31 1860> 89 1870> 78 1880>112
490>118  500>124  510> 61  520> 48  1890>130 1900>252 1910>250 1920>109
530> 47  540>233  550> 16  560>172  1930> 58 1940>107 1950> 45 1960> 19
570>249  580>211  590>244  600>  9  1970> 84 1980>141 1990>222 2000>166
610> 16  620>209  630>215  640> 35  2010>154 2020>228 2030>145 2040> 47
650>163  660> 30  670> 39  680>155  2050>119 2060>239 2070>146 2080> 89
690>196  700> 65  710>119  720> 18  2090> 34 2100> 98 2110>238 2120>240
730> 96  740>110  750> 35  760> 75  2130> 55 2140>184 2150> 90 2160> 75
770>142  780>149  790>159  800>208  2170> 67 2180>171 2190> 18 2200>187
810> 55  820>122  830> 19  840>106  2210>239 2220>127 2230>164 2240>  8
850>143  860>232  870>162  880>126  2250> 68 2260>  5 2270>214 2280> 52
890> 73  900> 64  910> 19  920> 95  2290> 86 2300>102 2310>  2 2320> 66
930>102  940>250  950> 39  960> 89  2330>176 2340>119 2350> 15 2360> 69
970>128  980>143  990> 24 1000> 83  2370>187 2380>189 2390> 51 2400>233
1010> 24 1020> 88 1030>240 1040>164 2410>148 2420>231 2430> 33 2440>  8
1050> 92 1060> 38 1070> 99 1080>107 2450> 16 2460> 33 2470> 45 2480> 17
1090>129 1100> 73 1110>  0 1120> 94 2490> 37 2500>202 2510>112 2520> 59
1130>252 1140>228 1150> 46 1160>253 2530> 36 2540>210 2550> 37 2560> 69
1170>184 1180> 44 1190> 89 1200>168 2570>241 2580>234 2590> 23 2600>233
1210>174 1220>245 1230>152 1240>115 2610>243 2620>205 2630> 23 2640>121
1250>234 1260> 23 1270> 73 1280> 95 2650> 44 2660>205 2670>251 2680> 32
1290>177 1300> 78 1310>147 1320>141 2690> 38 2700>  1 2710> 36 2720>195
1330> 41 1340>164 1350>214 1360>241 2730> 97 2740> 48 2750> 28 2760>174
1370>216 1380> 10 1390> 90 1400>  5 2770>157 2780>  3
```

第5回季間奨励賞発表

受賞作品と作者

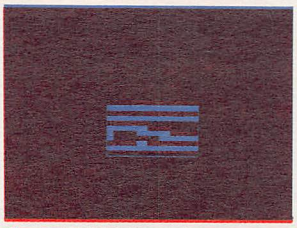
『サラでうす』 東京都　中学3年 丸野慎一郎

第5回季間奨励賞から、奨励対象作品および選考の基準が変更になり、部門・タイプに関係なく、季間内に採用されたすべての作品のなかで、ゲームアイデアがとくに優秀だった作品に送られることになりました。

対象となる1989年1～3月号に採用された作品32本のなかからファンダム関係者による投票で決定することになりました。その結果、『サラでうす』(1989年1月号採用)と『激走レーシング』(1989年3月号採用)の2作品が残りました。

『サラでうす』は、1画面という限られたスペースにもかかわらず、MSX2の機能を充分に発揮した縦横強制スクロールを実現し、ドットゲームの新しい方向性を示しました。

また、『激走レーシング』は、ファンダムの常連でブランドとして確立している米屋のチャチャチャの作品で、構成、画面の美しさ、サウンドなどは、市販ソフトとくらべても遜色ない作品です。



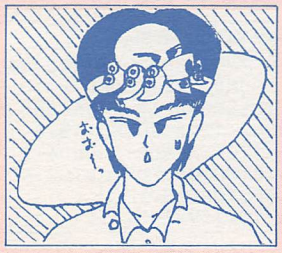
第5回季間奨励賞受賞作品
『サラでうす』

両者とも甲乙つけがたい作品のため、選考は紛糾したのですが、アイデアのオリジナル性の点でわずかに『サラでうす』がまさり、受賞作に決定されました。

受賞された『サラでうす』の作者丸野慎一郎さんには、奨励金として3万円をさしあげます。

また、1989年4～6月号採用作品が対象となる第6回季間奨励賞も現在ノミネート中です。みなさんの力作の投稿を心よりお待ちしています。

受賞の言葉



季間奨励賞、ありがとうございました。『サラでうす』は、MSXの『沙羅曼蛇』の縦スクロールってどういう感じかな？　と思ったことがきっかけで生まれたものです。マップスクロールとスクロール方向のデータでスペースをとられないようにテクニックを使いました。ところで受験勉強のあいまに次回作を作っている私ですが、今度はいろいろ頭を使いそうなので、時間がかかりそうです。

ファンダム通信スペシャル

選考結果報告新聞『ファンダム通信Vol.2』も完成し、Vol.3の製作も快調です。ファンダム通信スペシャルでは、選考会に残りながら残念ながら不採用になってしまった作品を復活の期待をこめながら紹介していきます。

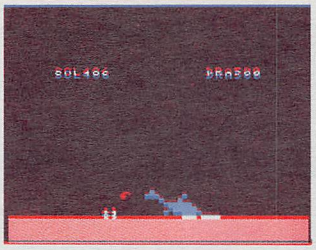
4月号選考会には、受験シーズンの影響か何人かの常連投稿者からの作品が姿を見せませんでしたが、多くの力作が投稿され、結果としてバラエティに富んだ作品が採用されました。なかでも異色といえるのが『画制宇』でしょう。毛筆ふうの線を描くというアイデアで採用になったプログラムです。

また、ひさびさの大型プログラム『BATTLE MAN』は、遊びがいのある、完成度の高いRPGでした。

ところで、あいかわらず後を絶たないのがテープによる投稿作品のロード不良。投稿するテープは、かならずセーブののちベリファイをしてください。また録音不良やノイズなど、明らかにデータレコーダの不調とみられる場合も多いようです。せっかくの作品がロードできないために選考できないということがあるのはたいへん残念です。

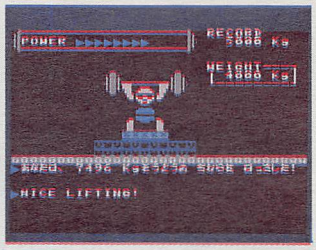
では、今月も最終選考まで残りながら、採用されなかった2作品を紹介します。両作品の写真の下には作品が採用できなかった理由、改良点が書かれています。今後のプログラム制作の参考になれば幸いです。なお、両プログラムの作者には特製テレホンカードをお送りします。

ドラゴン
大阪府　崎下佳彦



剣と盾を使ってドラゴンを倒すアクションゲーム。手足や首、羽、尻尾をうごめかせてせまってくる巨大なドラゴンの動きは良かったが、ゲームとして単調すぎました。

じゃぼちんりふてぃんぐ!
東京都　郡嶋和生



ハイパーウエイトリフティングゲーム。過去に作者自身が作ったPC6001版の移植作品です。キャラクタ、画面構成に工夫がほしいところです。

MSXサウンドフォーラム「盗作」についてのおわび

雑誌や書籍に掲載されていたプログラムのほとんどまたは全部をマネして自分の作品とすることを盗作といいます。ファンダムでは盗作を掲載しないようつねに気を配り、同時に投稿者に再度確認するなどのチェック体制をとっています。

しかし、2月号の「MSXサウンドフォーラム」に掲載された『SLのはかない一生』について、多数の読者から「盗作ではないか」とのご指摘がありました。確認したところ、各社のMSX(初代)のBASICマニュアルに掲載されているSOUND文用サンプルプログラムとデータおよび構成がほとんど同じであることがわかり、盗作であると判断しました。担当者はこの盗作に気づかなかった責任を強く感じるとともに、たいへん残念な気持ちです。

マニュアルの編集・制作を担当された株式会社アスキー、ならびに発行元の各メーカー、および読者・投稿者の方々に深い反省とともにおわびいたします。

ファンダムハウスは都合により休載しました。

MSX サウンドフォーラム

フォーラム塾長
よっちゃん

第4回

――主な記事から――
規定部門：リクルート問題、読者にも大反響抽象音に新しい流れ。
自由部門：Romi、早くもMSX2＋を獲得・MOTOR命令、禁じ手指定を受ける。

規定部門：「現代日本を考える」

今回のサウンドフォーラムはMファンの社会面である。「現代日本を考える」という、ちょっと難しいかもしれないと思われたテーマにもかかわらず、多くのシリアス（いいかげんなのも多いですが）がよせられ、社会を見つめる人々の厳しい視線を感じた塾長であった。

投稿でいちばん目立ったのは、リクルート関連。やっぱり、あれですね。昨日までキッパリ「関係ない」といってた大臣が次の日にはしっかり贈与を受けていたり、「秘書のやったことで私は知らなかった」といいわけする議員がいたり、どうせそんなことだろうと思ってはいても悲しい。

『リクルート』岡山・澤木正晴

```
10 PLAY"S12M500L10DGGD7F"
```

で、澤木クン(M)の『リクルート』ですがあまりにかんたんしかも25文字と短い。コマーシャルでよく聞く「リクルート」という響きをなぞったもの。軽いなあ、いいぞいいぞ。

次は、早くもMSXの称号を得た兵庫のRomiクン(MSX)の『リクルートコスモス』。「日本が乱れている。リクルートといい、教師の不詳事(ふしょうじ)といいこのままでいいのか／　政界に流れる汚れた株のイメージでこもった音になっています」

『リクルートコスモス』兵庫・Romi

```
10 SOUND 7,46:SOUND 1,31:SOUN
D 8,16:SOUND 9,7:SOUND 6,16
20 SOUND 11,RND(1)*10+10:SOUN
D 12,0:SOUND 13,10:FORI=0TO50
0+RND(1)*200:NEXT:GOTO20
```

本人のコメントを続けると、「行20のSOUND13，10をSOUND13，8にすると、こもった音ではなく、表沙汰(おもてざた)になったリクルートになります」とある。プログラムを走らせると、不気味な音がランダムなメロディで響く。ニュース映画のバックに流れる現代音楽のよう。音だけ聴くとなんのことかわからないが題との相乗効果で採用になりました。これは、テーマに合わせて効果的な音を作るというワザで抽象的な音を活用している。

『高まる国民の不満』長野・RKK

```
10 FORI=0TO15
20 PLAY"V=I;T120O1L64DACA","V
=I;T190O4L64ECEC","V=I;T100O1
L60BGGF"
30 NEXT
```

長野のRKKクン(M)の作品も、このような流れにそうもので、題を知っているとおもしろいという音だ。

リクルートに話はもどる。まあ、現代は基本的にカネとコネの世の中なので、事件に対するおとなたちの反応は、「よくあることだけどリクルートはちょっと派手だったし……」といったところだったのだが、これはオカシイぞ。ズルいことはダメ、フェアでないことをおこなうのは罪だ。

こういう事態のイイワケとしては、「みんなやってることだし……」という、赤信号をみんなで渡る考え方が日本では一般的だ。身内には親切、他人はどうでもいいので、とうぜん外部とは摩擦がおきる。

さて、MOSCOWT薄井クン(MSX)の『貿易マサツ』はこする音がだんだん速くなるというものでたしかにマサツ、笑えるぞ。

『貿易マサツ』福島・MOSCOWT薄井

```
10 FORI=0TO9:S(I)=VAL(MID$("2
55015012013016007016090028012
",I*3+1,3)):NEXT:A=30
20 ONINTERVAL=60GOSUB50:INTER
VALON
30 FORI=0TO9:SOUNDI+4,S(I):NE
XT
40 GOTO40
50 A=A-2:S(8)=A:IFA<8THENENDE
LSERETURN30
```

数少ない若者を扱った作品のなかで優秀だったのが、Y.E.C火野用心(MSX)の『暴走族』。これは使えるネタを全部使ったうるさい作品だ。うまい。MOTOR命令も使っているがこれについてはあとで述べる。

『暴走族』長野・Y.E.C.火野用心

```
10 SOUND 7,49:SOUND 2,126:SOU
ND 3,7:SOUND 5,0:SOUND 8,16:S
OUND 9,16:SOUND 10,13:SOUND 1
1,64:SOUND 12,0:SOUND 13,8
20 FORI=1TO4:READR:SOUND4,R:F
ORJ=0TO10:MOTOR:FORK=0TO2:NEX
TK,J,I:RESTORE:GOTO20
30 DATA212,179,142,179
```

さて、このように矛盾に満ちた日本だが、私たちは日々生きている。前島クン(M)の『ひのまる』を聴きながら規定部門を終わる。ノイズまじりになってしまったら、SOUND7,56をしてからRUNすること。

『ひのまる』長崎・前島望

```
10 PLAY"O4L4CCDDEEDR4EEGGAAGR
4"
20 PLAY"AAGGECDR4"
30 PLAY"GGECDEC"
40 END
```

《打ちこみ係のデッチどんから》サウンドフォーラムにプログラムを投稿するときは、以下のきまりを守ってください。①ハガキの裏面やびんせんにも住所氏名を書く。②プログラムの行番号は赤字で書く。えんぴつは使わないでください。③プログラムはなるべく1行29字にして、すべて大文字で書く。ゼロはØ、オーは0というふうに似た文字は画面の表示にあわせて区別してください。⑤ディスクやテープで投稿するときには氏名と作品名を書いたラベルをかならずつけてください。以上よろしくおねがいします。

自由部門："MOTOR"初の禁じ手に指定さる！

兵庫のRomiクンは大当たり、今回まとめて3作採用されたので、一気に"MSX2+"の称号を獲得してしまった。得点システムについては欄外にあるとおりなので、Romiクンには希望ソフトをプレゼントする。それから、今後Romiクンには敬意をこめ、さらに一段階上の称号「鳴門」を加え、「鳴門Romi」クンと呼ぶことにする。

『せんこう花火』兵庫・Romi

```
10 SOUND7,54:SOUND1,0:SOUND6,
10
20 R=RND(1):SOUND0,R*2+10:SOU
ND8,R*15:GOTO20
```

鳴門Romiクンの頭のなかでは、気分はもう夏。ネタはせんこう花火と蚊だ。3月では早いが、作品の質が高いので良しとしよう。

『せんこう花火』は匂いがツーンと来そうなほど音がそっくり。浴衣の夏が待ち遠しい。

『夏の夜……蚊との戦い』はストーリーもので、思わずかゆくなる。パシッと手でたたいて、しばらくするとまた蚊の飛ぶ音が聞こえる、なんていうバージョンアップも良い。

『夏の夜……蚊との戦い』兵庫・Romi

```
10 SCREEN1:SOUND7,62:SOUND1,0
:V=4:F=0:PRINT"カた〝っ うるさいなぁ‥"
:A=0
20 FORI=0TO360:R=RND(1):IFA=0
ANDR>.7THENV=V+1:IFV=12-F*4TH
ENA=1
30 IFA=1ANDR>.8THENV=V-1:IFV=
2THENA=0
40 SOUND8,V:SOUND0,R*6+V+103:
IFI=200THENPRINT"かとりせんこう つけっよ
!":F=1
50 NEXT:FORI=0TO299:NEXT:PLAY
"V8L64O6CR8F":FORI=0TO999:NEX
T:PRINT"ふうっ やっと ゆっくりねれる‥‥。"
:END
```

リアルな音を追求する、という点では篠田クン(M)の『トランプをきる音』もなかなか良い線をいっている。テンポがずっといっしょなのがちょっと気になるけど、本物っぽい音には頭がさがります。トランプをきるバラバラという音も作ってくれるといい。でも、ホイッスルの音を作ろうとしていてこの音ができた、というのだから、どちらかといえば偶然の産物ですね。

『トランプをきる音』福岡・篠田治

```
10 SOUND7,7:SOUND6,5:A$="T150
S0L4"
20 PLAYA$+"M1200",A$+"M500",A
$+"M100"
30 PLAY"N75","N89","N65":GOTO
30
```

次は鈴木(M)クンの『ガス欠』。調子よく走っていると「プスプスプス」と音がしてあれあれ、ガス欠になってしまった。音はどうってことないんだけど、状況設定がうまいなあ。ついつい採用してしまった。2つの音の組み合わせになっていて、どちらか片方だけだったらカス(すまん)なのだが、複合技でポイントをかせいだ。

『ガス欠』愛知・鈴木陽博

```
10 FORJ=0TO35
20 SOUND2,J:SOUND7,J:SOUND8,9
5:SOUND12,160:SOUND13,0:BEEP:
NEXT
30 FORJ=0TO120:SOUND7,7:SOUND
8,J:SOUND12,55:NEXT
```

神奈川の緑茶N.T.クン(MS)の作品は、伝統的ともいえるPSGの効果音。ピピピピ……というゲームっぽい音が快感です。これなんかは、実際に宇宙船が着陸する音なんてわからないのだが、映画やアニメの効果音ですでに万人に共通なイメージができあがっていてそれにピタリとはまっている。

『軟着陸』神奈川・緑茶N. T.

```
10 SOUND7,56:FORI=0TO255STEP.
5:SOUND8,16:SOUND0,I:SOUND12,
13:SOUND13,I:NEXT:SOUND8,0
```

正富クン(M)の『O-QP』はどこかで聞いたことがあるようなメロディ。メロディのスポスポ音が気持ち良い。行80のとちゅうでちょっとテンポがずれかけるのも味のような気がする(本当は行60のH$をいくつかに分けたほうがいいのだが)。ふだん扱っているプログラムより若干(じゃっかん)長めだが、このぐらいになると音というよりは音楽に近くなってくる。

『O-QP』岡山・正富豊

```
10 CLEAR 500
20 A$="L16O5GGL8GGEEFRL16GGL8
GGC+C+DR":B$="L16O5GGL8GF+FED
CO4BAGR8O5GR8O4GR8O5GR8"
30 C$="O5L8ER8GR8EGR8GFR8GR8F
GR8G":D$="O5L8ER8GR8O6CR8O5BR
8AGFEDR"
40 E$="O5L16GGL8ER8GR8GRL16GG
L8DR8BR8BRL16BB":F$="O5L8AAR8
AO6DR8DR8O5GRL16GAL8BGAG"
50 G$="O5L16GGL8ER8GR8GRL16GG
L8FR8AR8AR8O6CR8ER4.DR4.L16CR
16O5F+GG+AA+BL8O6CR8L4C"
60 H$="O3L2CO2GBGO3CO2GDR2O3C
O2GDBAF+L1GO3L2CO2GBGAED":I$=
"R16L2O3CO2GAFGBL4O3CO2GCCC"
70 PLAY"S1M500T150","T150V11"
:PLAYA$+B$
80 PLAYC$+D$+E$+F$+C$+D$,H$
90 PLAYG$,I$
```

今回もっとも不思議な作品だったのが川島クン(M)の作品。たしかにバイクの「ブーッ」という音と、壊れた単車をひきずるような音と、二輪車のシュルシュル調子よく走る音が混ざってきこえる。でも、この3つがいっしょに走るわけはないのだ。

『オートバイと壊れた単車と三輪車がいっしょに走っている音』愛知・川島一家

```
10 FORI=0TO13:SOUNDI,I/19:SOU
ND0,0:SOUNDI,I+I*I:NEXT:GOTO1
0
```

広島の保田クン(MS)は今回2作品が採用された。まず『足音』はスリッパをはいて歩いているような音。なかなかリアルだ。もうひとつの『アメパト』も傑作。テレビドラマや映画で聞きなれたアメリカのパトカーの音がそのまま出てくる。低音のうなりも車っぽくてグッド。

『足音』広島・保田貴史

```
1 SOUND 8,16:SOUND 11,176:SOU
ND 12,54:SOUND 13,1:SOUND 0,2
00:SOUND 0,100:SOUND 0,0:FORI
=1TO700:NEXT:GOTO1
```

さて、ここしばらくMOTOR命令を使うのがはやっていて(毎月紹介していたせいだが)自由部門の約3分の1はMOTORを使っている。ずいぶん無茶なのもあって、もともと音に使う命令ではないので、このさいMOTOR命令は禁じ手に指定する。もうひとつ論外なのは盗作で、楽しさが半減、つらさが倍増してしまう。投稿者諸君心されたい。

『アメパト』広島・保田貴史

```
10 SOUND 7,184:SOUND 8,15:SOU
ND 10,15
20 FORI=150TO255STEP2:SOUND 0
,I:SOUND 4,I-4:NEXT
30 FORI=255TO150STEP-8:SOUND
0,I:SOUND 4,I-4:NEXT
50 GOTO20
```

6月号のお題『やわらかい』

4月のお題が「現代日本を考える」、5月が「平成」とちょっとかためのテーマが続いたので、6月号はやわらかめでいこう、と考えた。なんでいこうかな、ナンパなやつ、ソフトクリームやマシュマロ、スポンジにゴム、といろいろ思いうかべているうちに、形容詞をそのまま使って「やわらかい」音を募集することに決定。3月31日までに、「ファンダム内サウンドフォーラム」係規定部門に送られたし。自由部門も募集中です。

得点システム

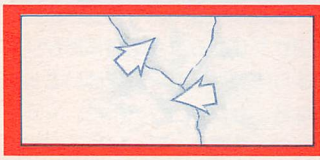
当フォーラムでは、5段階の称号を定める。とりあえず採用したら「M」の称号と掲載誌の授与。2回目の採用で「MS」、3回目で「MSX」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剝奪(はくだつ)もあるので心するように(塾長)。

MSXのシミュレーションゲームの情報を手広く受け付けています!

FAN STRATEGY

ファンストラテジー

3か月ぶりに復活。ためにためた情報をもとにジンギスカン1本、三国志4本、信長の野望〈全国版〉1本の計6本をどかんと検討した。また、最後のページにはいままでは黙殺されていたちょいネタをまとめた伝言板が新装開店。



ジンギスカン
(どれでもOK)
モンゴルロードの謎

このゲームは早く攻めるのがポイントです。だから、1季節に2～3回攻めるのも必要です。

(byロヒモト・兵庫県)

いきなり強い国と戦うのではなく、弱い国を倒して力をつけて最後に強い国と戦うべきです。また、1月号の鍛冶さんの攻め方だと、細長くなって間の国にとられると分離勢力になってしまいます。

(by10回使用記念XYZ-CL・佐賀県)

お父さん、1月号の攻略順序について、2つの有力な証言があるわけです。

ロヒモト氏の証言のように、隣接敵国が2か国しかない場合は、1季節に2か国を攻めるのがいいですね。全住民を兵にできてとても有利になります。

ただ、1季節に3か国を攻めるというのを聞いて、ぼくは頭を抱えてしまったんですよ。それのメリットというものが、どうしても理解できない。

一方、XYZ-CL氏の証言は、現実的な考え方として有力なんですが、彼のやり方自身にも同じことがあてはまってしまう。2人とも理論はいいのだが実践が伴っていないんです。左に掲載した森川氏にしても、移動が多すぎてとうてい完璧なものとはいえないでしょう。

今度の事件でもっとも不思議に思ったのは、だれもどんな方針でプレイするかということを問題にしていないことです。レベルによっても違うし、将軍候補や兵糧攻めを使うかどうかなどによっても変わるでしょう。

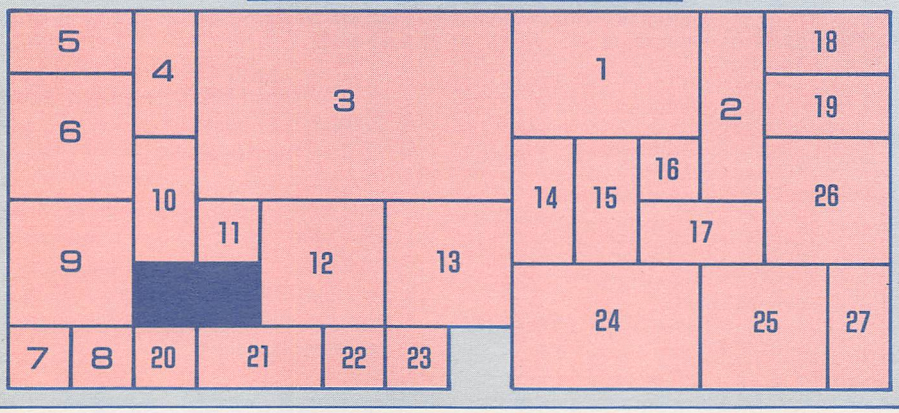
そういうわけで、この事件についてはもう一度はじめから考え直してみたいと思うんです。お父さん。

■森川氏の攻略順序 (by森川剛樹・兵庫県)

→……兵と住民を残して戦争
➔……全住民で戦争
⇓……ジンギスカン移動(③、⑥は移動する国の数)

1 → 2 →18➔19➔26
⇓
2 →16
➔17
⇓
26→27
➔25➔24
⇓
17➔15➔14
⇓
1➔3
⇓
14➔13
⇓
24➔23
⇓
13➔12→22➔21➔20➔8
⇓③
12➔11➔10
⇓
3➔4
⇓⑥
8→⑦
➔9➔6➔5

⊙世界編の国境関係図



➔⇓左の図は、世界編について各国の隣接関係を模式的に表したもの。これを見ながら攻略順序を考えてみよう

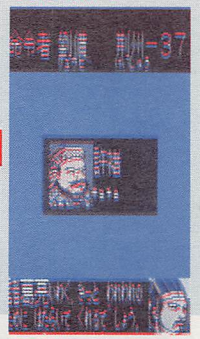
三国志
(MSX2/2+版)
幻の女

武将引き抜きのときに、まず「女を贈る」とします。すると、「美女がいません」と表示されるので、あとはふつうに引き抜きを行うと、シナリオ4の劉備ではじめたとして、忠誠度96の徐庶でも98の許褚でも(ともに13国にいる)引き抜けます。
(by川合智和・大阪府)

忠誠度96の徐庶。引き抜けそうもないが

女など送らなくても引き抜ける

許褚も忠誠度は98もあるのだが……

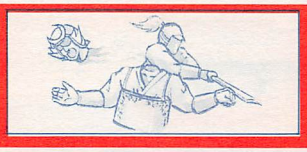


諸葛亮は10回のうち7回も保証した

ああ、私は確かにあの女を見たのだ。徐庶の前に、そして許褚の前に立っていたあの女を。この世のすべての者を魅せずにはおかない風情でたたずんでいた彼女は、もの憂げな瞳でじっと私を見つめていた。

ところが、だれもそんな女は見なかったという。徐庶や許褚の2人さえそんな女は知らないという。ある者は10回ずつ2人に会って徐庶を4回、許褚を7回連れ出したが、一度もそんな女には会わなかったというのだ。

「そんなバカな……」と私は空しく呟くばかりだった。それとも……。だれか教えてくれ。

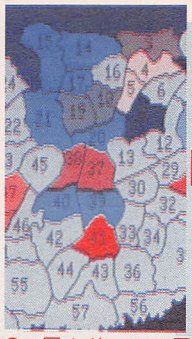


三国志
(MSX2/2+版)
董家殺人事件

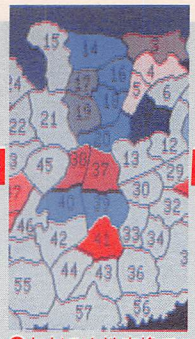
シナリオ1レベル10理知的の劉備で、1年以内に董卓を滅亡させます。①20国の賈詡を引き抜く。②孫乾を残して全員15国へ。③15国に張飛と金1・兵糧1を残して17国へ。④関羽は金1・兵糧1残して16国へ。⑤17国と19国を交換。⑥以下、交換する国の金・兵糧は輸送で減らす。⑦16国と18国を交換。⑧15国と21国を交換。⑨18国と20国を交換。⑩武将がひとりの国は兵を雇い3000～5000人程度にする。⑪人材捜索(20国の朱儁)・引き抜きによって武将を増やす(38国の呂範、5国の張郃)。⑫4か国へ攻めこむ。
(by芳村太一・兵庫県)

マーカム、1月号で土地交換による兵糧攻めでは一族を滅亡させられないといったのは、どうやら訂正しなければならないようだ。土地交換を複数国についてやったあとで攻めこめばいいのだからね。

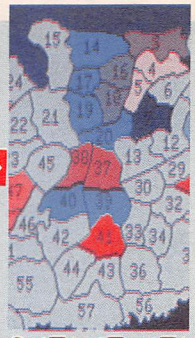
もっとも、芳村氏の証言がすべて正しいというわけではないのだよ。彼の証言どおりにやるとたいていは失敗するだろう。収穫まえに土地交換をやって収穫後に攻めているのが致命的だ。



15国を使って21国と19国をとったのち、ただの土地交換を行う



ただの土地交換でここまで持ってくれば最低5人の武将で足りる



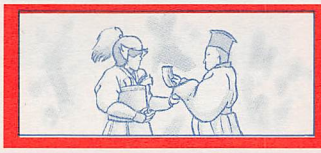
16国と17国、18国と19国を交換して後は攻めるだけだ

4か国のうち、2か国は交換直後に攻め、残りの2か国についてだけ両方を交換してから攻めるのがいいだろう。

もう1つ訂正しなければならないのは、土地交換直後に攻められて失敗するのは、コンピュータが兵糧攻めをねらうのではなく、兵力を見ているのだということだ。だから、兵力を強化しておけば、まず失敗はない。

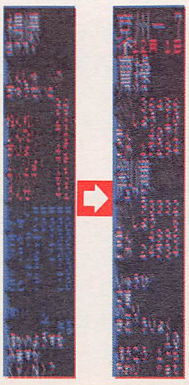
18国の華雄を引き抜けば、秋が来るまえに董卓を滅亡させられるだろう。ちなみに賈詡は馬で引き抜ける。知力98以上の軍師がいない限りみずから出向くべきではない。

武将5人なら董卓に1年かかるが、18国の華雄を引き抜けば半年で終わる。4年で全国制覇も可能だ



三国志
(MSX2/2+版)
兵忠の収獲

兵が10000以下で武装度が10以下の武将に金を1000施すと、兵忠が100になります。これで機動力は9になります。さらに訓練をして兵士能力を25以上にすれば、機動力は10になります。兵忠100、兵士能力100なら機動力は12です。冬には機動力が2減るので注意。
(by石田恭一・山梨県)



兵士忠誠度100、訓練度(能力)100でも機動力は10のまま。これが証拠写真だ

とおもったら、「冬には起動力が2減る」というのを見落としていた。あはは……

男は兵士忠誠度を「兵忠」といった。だが、その話は信用できそうだ。目を見ればわかる。俺は関羽に金を1000くれてやった。ヤツの機動力は9になった。だから、楊懐にも1000やった。さらに、楊懐を6回訓練した。ヤツの機動力は10になった。

そして、楊懐の兵士訓練度が100になるまで待った。飽きっぽいヤツには勤まらない仕事だ。だが、ヤツの機動力は12にはならなかった。話が3つあればすくなくとも1つはウソだと思ったほうがいい。

三国志(MSX2/2+版)
忠誠度献金事件

武将に施す金の量による忠誠度の上がり方がわかりました。君主のカリスマが100の場合は金25につき忠誠度が1上がります。また、君主のカリスマの10の位が1減るごとに1回の施しについて25の余分な金を必要とします。

これを式で表わすと、

Y＝25×(X＋10－C÷10)

Y：必要な金

X：上げたい忠誠度

C：君主のカリスマ

(割り算は小数点以下切り捨て)となります。

ただし、これは1回の施しについてですから、2回以上に分ける場合は、1回につき、

25×(10－C÷10)

の金が余分に必要になります。

(by清水一嘉・東京都)

いいかね、ワトスン。つまり、たとえば君主のカリスマを90台としよう。すると、忠誠度を41上げるためには、25×41＝1025のほかに、とうぜん2回に分けなければならないから、25×2＝50の余分な金が必要になるというわけだ。じつに初歩的な論理だね。真実はいつも目の前にあるんだ。問題はそれを見つける目を持っているかどうかということなんだよ。

別の例を上げてみようか。カリスマが80台なら1回につき2×25＝50、3回に分けると50×3＝150もの余分な金が必要になるというわけだ。じつに単純なことなんだよ、ワトスン。

↑1月号の劉備のカリスマを100にする技を

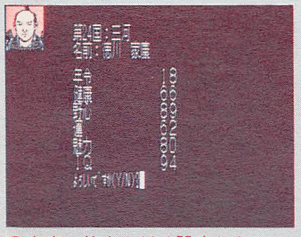
↑使っているので忠誠度88を100にするには

↑(100－88)×25＝300の金を施せばいい

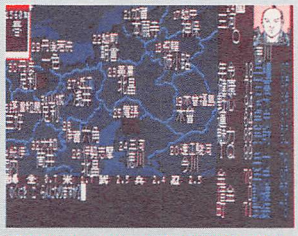
信長の野望〈全国版〉(MSX2/2+版)
徳川家康暗殺事件

まず強い大名を選び、各能力値をなるべく低くします。大名の年齢などが出て「よろしいですか？(Y／N)」と確認してきたときに「N」を押します。それから、プレイしたい大名を選んで各能力値をなるべく高くします。プレイすると、はじめに選んだ大名は能力値が低いので、一発で暗殺できます。

(by河田俊幸・香川県)

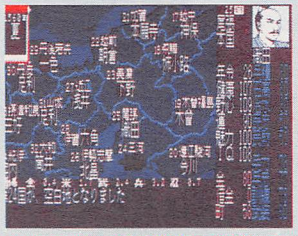


↑家康の能力を低く設定したのち、最後の確認でキャンセルする



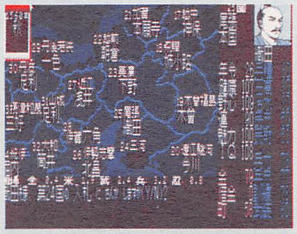
↑すると、ゲーム中の家康の能力も低くなってしまうのだ

この事件を詳細に検討してみると、2つの要素から成り立っていることがわかる。1つは特定の大名の能力値を低くできるということ。もう1つは、その大名を暗殺できるということだ。前者については何の問題もない。問題は後者だ。



↑みごとに家康暗殺に成功して24国が空白地になった。

そこで、彼らが徳川家康を暗殺できるか試してみたところ、みごとに成功したわけだが、成功したのは1回だけで、しかも、家康の能力値が通常どおりだったら成功しなかったかどうかは、ついに確認できなかったということだ。



↑信長の能力値に注目。これより低い値では家康暗殺はすべて失敗

ちょいネタ伝言板

■ジンギスカン(MSX2／2+版)

モラルが低いとき、モラルを上げようとして住民に金や食糧を分配しても、住民が200人もいればそれほどモラルは上昇しない。しかし、税率を90%以上に上げてから40%くらいに下げると、一気にモラルが200も上がる。(岩手県・WIZ)

理想税率は上げも下げもしないほうがよい。なぜなら将軍たちは理想税率と同じになるまで何度も税率を変更するらしいのだ。そうしているあいだにモラルがどんどん下がってゆく。(埼玉県・蒼き狼の子ジュチ)

■三国志(MSX2／2+版)

①金25で武将の忠誠度が1上がる。②戦争で武将を捕らえたり、殺したりすると武力3上がる。③戦争で捕まえられると武力3下がる。④土地の価格は1～99までなら知力÷30上がる。(奈良県・松村重文)

南のほうの国では鉄を産しない国が多いのですが、そんなときもその国を委任してしまいます。すると1年ほどしてからその国を解任してみると、鉄を産しないくせに兵士の武装度が上がる。あるていどレベルが高いほうがよい。(兵庫県・藤森至治)

情報大募集！

■募集内容

独自の戦略や戦術、ちょっと変わったプレイ法、さまざまな経験談など、MSXのシミュレーションゲーム(三国志、信長の野望〈全国版〉、ジンギスカン、スーパー大戦略、マスター・オブ・モンスターズなど)の情報を手広く大募集！

■応募方法

レポート用紙などに(マップの絵を書きこんだりして)自由に表現してください。ただし、編集部で実験可能なように、データは詳しく正確に。データのセーブされたディスクやテープなどがある場合は同封してもらえると助かります。とはいえ、ディスクやテープは返却できませんので、コピーを取るなどしてから送ってください。

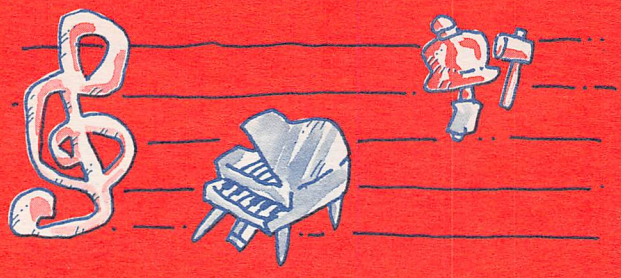
■送り先

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 FAN STRATEGY係まで。ゲーム名も明記してください。情報が掲載された方には、①当社規定の原稿料、②好きなゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれかをさしあげます。

しめ切りはありません。

第4回 そこそこテクニック編

PLAY#ミュージック



拡張BASICの命令もひととおり説明したので、これ以上なにをやるのか？　というとわゆるコツという部分に触れることになる。まえにもすこしやったが、音色を重ねて新しい響きを作るというテクニックのお話です。

音色を重ねて響かせるテクニック

FM音源を使ってさまざまな音色を出すには、先月号のように自分で音色を作るのもよいが、かんたんな方法として、同じデータを2つのチャンネルで違う音色で鳴らし、重ね合わせて新しい音色にするやり方もある。2月号の『ジムノペディ』ですでにこの方法を使っているので覚えている人もいるかもしれない。これは、予想とはまったく違う結果が出てくるのがおもしろい。総当たりで試してみることにして、LIST1のプログラムを作った。画面に音色の組み合わせの番号が表示されるのでよい音をチェックしておこう。

ざっと調べたところでは、音色番号で11(サンツール)と16(ビブラフォン)のペアがいかにもFM音源的な金属的でキラキラした音色で美しい。また、16(ビブラフォン)と61(SE-星)もスローテンポで演奏させるとあとからフワーッと音が重なってくる。このほか、33(ウッドベース)と36(フルート2)、37(クラビコード2)などがトップクラス。このほか2と4、3と4、3と56、5と45、31と48などの組み合わせもグッド。

特殊な用途としては、12(クラビコード)と13(エレクトリックベース)の組み合わせがベース音に最適だし、13(クラビコード)と24(シンセサイザ)の組み合わせも音色が派手でよい。また、音域を上下に変化させると音色の効果も変わる。

LIST2でバッハもどきのプログラムを作ってみたので、気に入った音色の組み合わせで鳴らしてみよう(行50の「@(番号)」を変えればよい)。

しかしところが、じつは大きな落とし穴があるのだった。

MSX-MUSICの限界について

MSX-MUSICには63種類の音色があるのだが、これは大きく2つに分かれている。もともと音源チップで持っている音色と、拡張BASICで合成している音色があるのだ。

そこで問題となるのは、拡張BASICで合成している音は、同時に1種類しか使えない、ということ。複数の音色を使おうとしても、まえに指定した音になってしまう。これは、LIST3を走らせるとよくわかる。行40で拡張BASICで合成した2つの音色を使おうとすると、2チャンネルとも@36のフルート2の音が出てくるのだ。多数の音色を用いる場合には音源チップの音を基本にし、1つだけ拡張BASICの音を使えばよい。

LIST1●音色を重ねて鳴らしていくプログラム

```
10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1)
20 CALL BGM(0)
30 A$="O3L1C":B$="O5L6CEGO6CO5GE"
40 FOR I=0 TO 62:FOR J=I TO 63
50 LOCATE 0,CSRLIN:PRINT I,J;
60 PLAY #2,"@=I;","@=I;","@=I;","@=J;","@=J;","@=J;"
70 PLAY #2,A$,B$,"",A$,B$
80 NEXT:NEXT
```

LIST2●うまく響いた組み合わせで作ったサンプル

```
10 CALL MUSIC (0,0,1,1,1,1,1,1)
20 A$="T10005L6CEGO6CO5GEO4BO5EGBGEO4AO5CEAECO4GO5CEGECO4AO5CFO4AO5CFO4GO5CEO4GO5CEO4AO5CDO4AO5CDO4GBO5DO4GBO5D"
30 B$="T10003L2CO4CO3BO2BAO3AGO2GFO3FEO2EDO3DGO2G"
40 C$="T10006L1E&EL4CDEAGFECE1O5A2G2A2O6DCO5BO6CDO5G"
50 PLAY #2,"@16","@16","@16","@3 ","@3 ","@3 "
60 PLAY #2,A$,B$,C$,A$,B$,C$
70 GOTO 60
```

LIST3●MSX-MUSICの限界を調べるプログラム

```
10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1)
20 PLAY #2,"@36","@0"
30 PLAY #2,"CDE","EFG"
40 PLAY #2,"@36","@1 "
50 PLAY #2,"CDE","EFG"
```

■音源チップで持っている音色一覧表

音色番号	音色名	音色番号	音色名
0	ピアノ1	12	エレキベース
2	バイオリン	14	ハープシコード1
3	フルート1	16	ビブラフォン
4	クラリネット	23	シンセベース
5	オーボエ	24	シンセサイザ
6	トランペット	33	ウッドベース
9	オルガン	48	ホルン
10	ギター		

注目！　1月号から4月号まで4回続いたPLAY#ミュージックのコーナーも今回をもって終了します。「もっと知りたい」「もっと聴きたい」「もっと教えて」という気分のFM音源ユーザーやMSXから音楽をはじめたい人は、4月に発売されるであろう、ディスク付きのPLAY#ミュージックの単行本に期待しよう。ディスクには本に載っている演奏プログラムがすべて入っているから、打ちこまなくてもすぐに鳴らせます。次号では単行本の詳細に迫る予定！

FM音楽館

もっとMSX-MUSICの演奏プログラムを！　という声に応えるページとして、バラックながらはじまります。投稿大募集。

◆楽評：よっちゃん

FM音源の人気に比例して、拡張BASICを使った音楽プログラムの投稿も増えてきた。そこでそろそろFM音楽館を独立させ連載とする気分だ。いきなり館を作ったので、まだほとんどバラック作りだが、諸君の投稿によって偉大な存在となるに違いない。

えー、投稿するプログラムの長さは自由だが、カセットテープかディスクで投稿すること。内容は、ありきたりのゲームミュージックよりは、工夫をこらしたオリジナルのほうが好ましいし、おもしろい。

よろこびのうた

●宮崎県・T. の作品●

まず最初はベートーベンの第九から『喜びの歌』。日本では師走を感じさせる曲になってしまいました。T.クンのプログラムは、音楽のほうはあたりまえなのですが、演奏途中にランダムに音色が切り換わるのがよい。厳粛なはずのメロディが突然ドラムやノイズっぽい音になってしまうのが間抜けっぽくて、いいぞ、いいぞ。

いや、しかし、まじめな音楽のプログラムだけでなく、こういった実験的な試みにはぜひトライしてほしいですね。ネタはまだまだたくさん眠っている。

```
10 SCREEN 1:WIDTH 29:KEYOFF
20 LOCATE 4,8:PRINT"SYMPHONY No.9"
30 LOCATE 7,11:PRINT"「AN DIE FREUDE」"
40 LOCATE 16,17:PRINT"BY Beethoven"
50 LOCATE 0,21:PRINT STRING$(29,42)
60 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1)
70 DIM S$(2,28)
80 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 28
90 READ S$(I,J):NEXT J,I
100 FOR I=0 TO 28
110 CALL VOICE(@R,@R,@R,@R,@R,@R,@0)
120 PLAY#2,S$(0,I),S$(0,I),S$(0,I),S$(1,
I),S$(1,I),S$(1,I),S$(2,I)
130 R=INT(RND(1)*63)
140 LOCATE 5,21:PRINT R"0 おと "
150 NEXT I:GOTO 100
160 '
170 DATA T160V15O5,EEFG,GFED,CCDE,E.D8D2
180 DATA EEFG,GFED,CCDE,D.C8C2
190 DATA D2EC,DE8F8EC,DE8F8ED,CD<G>E&
200 DATA EEFG,GFED,CCDE,D.C8C8G8F8E8
210 DATA D2EC,DE8F8EC,DE8F8ED,CD<G>E&
220 DATA EEFG,GFED,CCDE,D.C8CG
230 DATA F.E8E.>C8,<B-.A8AF8D8,C8<B8>D8<
B8A8G8A8B8,>C8E8D8<B8>C2
240 '
250 DATA T160V15O5,CCDE,EDC<G,EEG>C,C.<B
8B2
260 DATA >CCDE,EDC<G,EEG>C,<G.E8E2
270 DATA G2>C<E,G>C8D8C<E,G>C8D8<BB,AF+G
>C&
280 DATA CCDE,EDC<G,EEG>C,<G.E8E8>E8D8C8
290 DATA <G2>C<E,G>C8D8C<E,G>C8D8<BB,AF+
G>C&
300 DATA CCDE,EDC<G,EEG>C,<B.E8E>E
310 DATA D.C8C.E8,G.F8FF8D8,C8<B8>D8<B8A
8G8A8B8,>C8E8D8<B8E2
320 '
330 DATA T160V12O4,CR8<C8>CR8<C8,GR8<G8>
GR8<G8,>CR2C,GR4<GR4
340 DATA >>CR8<C8>CR8<C8,GR8<G8>GR8<G8,>
CR2C,<GR4>CR4
350 DATA <GR8G8>GC,<GR8G8>GC,<GR8>G8G+C,
F<D>G<G
360 DATA >CR8C8>CR8<C8,GR8<G8>GR8<G8,>CR
2C,<GR4>CR4
370 DATA <GR8G8>GC,<GR8G8>GC,<GR8>G8G+C,
G+<B>E<G+
380 DATA CR8C8>CR8<C8,GR8<G8>GR8<G8,>CR2
C,<GR>CR8C8
390 DATA >CR8<C8>CR8<C8,FR8<F8>FR8<F8,GR
8>G8<GR8>E8,CR8<G8>C2
```

YUUNX

●埼玉県・GUN-P★の作品●

GUN-P☆クンはサウンドフォーラムに投稿してきたのだがこちらへ転用させてもらった。まずは沖縄音階を利用した『YUUNX』。オリジナル作品だ。

沖縄音階というのは、ド・ミ・ファ・ソ・シが基本になったもので、ここではドドンパのリズムと組み合わせている。日本民謡にもトライしてほしい。

```
10 '―――――― YUUNX
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 '
40 PLAY#2,"T128@24@V114>>","T128@21@V87>
","T128@21@V77>","T128@33@V72<","T128@5@
V60L12>>","T128@5@V60L12>>","V2@A8T128"
50 '
60 A1$="C1C1"
70 B1$="L12RG6FE6CE6FRG6B>C6<BG4":B2$="R
G6FE6FG6FRGBG>CECC4<"
80 C1$="L12RE6CC6>G<C6CRE6FG6FE6":C2$="R
E6CC6CC6CREGEGGGG4"
90 D1$="L12C4C6CCECFCG C4C6CGCFCEC"
100 R1$="H4HC!4MH12M12M12MH6M12H4HC!4MH1
2M12M12MH12M12MH12"
110 B3$=">C6C<B6>CE4C6<BGFEGFEGR12CC4":C
3$="G6GF6GB4G6GCCCCCCCR12<GG4>"
120 B4$="C6<B>C6<GG6GB6>CL6EFGGFE":C4$="
<G6GG6EE6EE6EL6GB>CC<BG>"
130 E1$="CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC":F1$="
EEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE"
140 B5$="L12F4&F6CC6FG6FE4&E6<GG2>":C5$=
"L12C4&C6<GG6>CC6CC4&C6<EE2>"
150 A5$="@V90L12<C4>CR6<C4>CR6<C4GR6C4GR
6>":B6$="C4&C6CC6CGFE&E1"
160 C6$="<G4&G6GG6G>CCC&C1":A7$="@V100L1
2C6CECFCGCF4C6CECFCGCF4"
```

※FM音楽館への投稿は、〒105港区新橋4-10-7　TIM MSX・FAN　FM音楽館係まで。もちろん、盗作はゆるしません。

```
170 E7$="@4@V97F1E1":F7$="@4@V93C1C1":E8
$="F2FFFFFFE4EEEE2"
180 F8$="C2CCCCCCC4CCCC2":E9$="FFFF4FR12
FR12FFE4R12EEER12ER12E6"
190 F9$="CCCC4CR12CR12CCC4R12CCCR12CR12C
6"
200 EA$="FR12FR12FFL24FFFFFFF8F8 EEEEEEE
8E8L12ER12EEEE"
210 FA$="CR12CR12CCL24CCCCCCC8C8 CCCCCCC
8C8L12CR12CCCC"
220 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,"","",R1$
230 PLAY#2,A1$,B2$,C2$,D1$,"","",R1$
240 FORS=1TO2
250 PLAY#2,"",B3$,C3$,D1$,E1$,F1$,R1$
260 PLAY#2,"",B4$,C4$,D1$,E1$,F1$,R1$
270 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D1$,E1$,F1$,R1$
280 PLAY#2,A5$,B6$,C6$,D1$,E1$,F1$,R1$
290 NEXT
300 PLAY#2,"","","",D1$,E1$,F1$,R1$
310 PLAY#2,A7$,"","",D1$,E7$,F7$,R1$
320 PLAY#2,A7$,"","",D1$,E8$,F8$,R1$
330 PLAY#2,A7$,"","",D1$,E9$,F9$,R1$
340 PLAY#2,A7$,"","",D1$,EA$,FA$,R1$
350 PLAY#2,"","","",D1$,"","",R1$
360 PLAY#2,"<<","<","<",">","<<","<<"
370 GOTO40
```

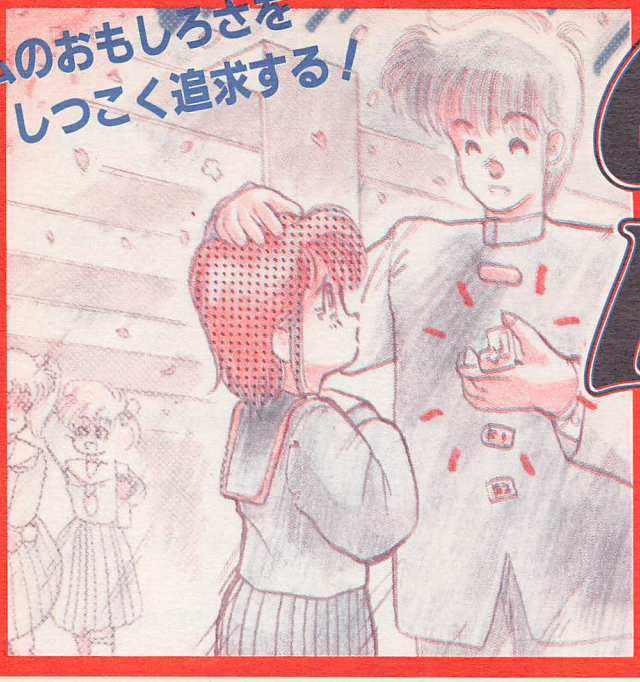
FAST!

●埼玉県・GUN-P★の作品●

GUN-P☆クンもう1作はテンポの速い『FAST/』。細かいドラムのおかずや、盛り上がるソロがかっこいいのだ。よしよし、諸君のつぎの投稿作品を楽しみにしつつ、また来月。

```
10 '---------- FAST!
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 '
40 PLAY#2,"T182@14@V116>","T182@14@V119>
","T182@4V13@V115>>","L8T182@12@V115<","
T182@34V13@V104>>","T182>>@0@V121","T182
@V102@A15"
50 '------ [INTRO.]
60 A1$="L8DCDDR1DF4."
70 B1$="L8<AGAA>"
80 D1$="DD4DDDFD4DDDC4D4"
90 RX$="HM8H16H16HS8H16H16HM8H16H16HS8H1
6H16HM8H16H16HS8HM16HM16"
100 R1$=RX$+"HM16H16HM16H16HC!S8HM16H16"
110 A2$="DCDDR1<A4>C4"
120 R2$=RX$+"S24S24S24S16S16C!S8S16HM16
130 A3$="DCDFR8ER8CR8DD2"
140 B3$="<AGA>CR8<BR8GR8AA2>"
150 '------ [A]
160 C4$="L8DCDDR8FECDCDD2&D"
170 A4$="AAAAGGGA4AAG4G4G"
180 B4$="DDDDCCCD4DDC4C4C"
190 C5$="DCDDR8FE<A4GA>C<A2>"
200 C6$="DCDDR8FED4DEEFFGG"
210 D4$="DDR8DCCR8CDDR8DCCR8C"
220 R4$="H8H8S8H8 H8H8HM8HM8 H8H8S8H8H8H
8HM16HM16C!H8"
230 '------ [B]
240 C7$="L8A2&AGFG2&GE4C4"
250 A7$="L16< D8DD>D8<D8DD>D8<DD>D8< D8D
D>D8<D8DD>D8<DD>D8 "
260 B7$="L16< A8AA>A8<A8AA>A8<AA>A8< A8A
A>A8<A8AA>A8<AA>A8 "
270 D7$="DDAG4FEF4EDE4.DC"
280 C8$="D1R8DECDEFG"
290 A9$="<D8DD>D8<D8DD>D8<DD>D8<L8DDDD>"
300 B9$="<A8AA>A8<A8AA>A8<AA>A8<L8AAAA>"
310 D9$="DDAG4FECDDDD"
320 C9$="D1DDDD"
330 R5$="C!H8H16HM16S8HM16HM16H8H16H16S8
HM16H16C!H8HM16HM16S8HM16H16H8H16H16S8HM
16HM16"
340 R6$="C!H8H16HM16S8HM16HM16H8H16H16S8
HM16H16SMC!8SMC!8SMC!8SMC!8R8M16M16SC!4"
350 '------ [C]
360 AA$="L8<AA4A4A4AGG4G4G4G>"
370 BA$="L8<EE4E4E4EDD4D4D4D>"
380 EA$="L16D8<AG>D8<AG>D8<AG>D8<AG> C8<
GF>C8<GF>C8<GF>C8<GF> "
390 DA$="AA4A4A4A GG4G4G4G"
400 RA$="C!S8C!S4C!S4C!SH4C!SH8 C!HM8HM4
HM4HM4HM8"
410 FA$="L16D8DDCDDDCDDDDDFD D8DDCDDDCDD
DDDFD"
420 '------ [D.SOLO]
430 EB$="L16DFDCD8DFDCD8DFDCDFDCDFDCDFDC
DFDC"
440 EC$="L20DFGAGDFGAGDFGAGDFGAGL24DFGAG
CDFGAGCDFGAGCDFGAGC"
450 ED$="DFGAGFL8DFCDFCL16D8FCDF8DG8DA8D
G8"
460 EE$="A8GFD8FDAAGFDF8DCDDCDDCFL24FEDF
EDFEDFED"
470 RB$="H8.H16C!S8M16M16 H16H16H16H16C!
S8M16M16 H16H8H16C!S8M24M24M24 S24S24S24
S16S16S16S16C!S16S16"
480 '----------
490 PLAY#2,A1$,B1$,"",D1$,"","",R1$
500 PLAY#2,A2$,B1$,"",D1$,"","",R2$
510 PLAY#2,A1$,B1$,"",D1$,"","",R1$
520 PLAY#2,A3$,B3$,"",D1$,"","",R2$
530 PLAY#2,"<L8","<L8"
540 FORL=1TO2
550 FORS=1TO2
560 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,"","",R4$
570 PLAY#2,A4$,B4$,C5$,D4$,"","",R4$
580 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,"","",R4$
590 PLAY#2,A4$,B4$,C6$,D4$,"","",R4$
600 NEXT
610 PLAY#2,A7$,B7$,C7$,D7$,"","",R5$
620 PLAY#2,A7$,B7$,C8$,D7$,"","",R5$
630 PLAY#2,A7$,B7$,C7$,D7$,"","",R5$
640 PLAY#2,A9$,B9$,C9$,D9$,"","",R6$
650 NEXT
660 PLAY#2,"",BA$,CA$,DA$,EA$,"",RA$
670 PLAY#2,"",BA$,CA$,DA$,EA$,"",RA$
680 PLAY#2,"",BA$,CA$,DA$,EA$,FA$,RA$
690 PLAY#2,"",BA$,CA$,DA$,EA$,FA$,RA$
700 PLAY#2,"","","",DA$,"",FA$,RA$
710 PLAY#2,"","","",D4$,"",FA$,RA$
720 FORS=1TO2
730 PLAY#2,A4$,B4$,"",D4$,EB$,"",RB$
740 PLAY#2,A4$,B4$,"",D4$,EC$,"",RB$
750 PLAY#2,A4$,B4$,"",D4$,ED$,"",RB$
760 PLAY#2,A4$,B4$,"",D4$,EE$,"",RB$
770 NEXT
780 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,EB$,"",RB$
790 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,EC$,"",RB$
800 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,ED$,"",RB$
810 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,EE$,"",RB$
820 GOTO540
```

ゲームのおもしろさを
しつこく追求する！



Game Invaders
ゲーム百字軍

いわゆる卒業シーズンである。先輩の第2ボタンをむしり取る女の子たちは、それをどうするのだろう。好きな人ができたり結婚したりするときは、結局すてるのだろうか。超〜不思議すぎる。

FM音源のBGM遊び
ディスクステーション#2編

★2月号のゲーム百字軍で「FMパックでBGM遊び」というのがありましたが、似たようなものをみつけました。

まず、『ディスクステーション#2』のラルバを選んで、オープニング以外の好きな曲が鳴っていくときにCTRLキーとSTOPキーをいっぺんに押します。画面が変な色になったりしますが、SHIFTキーを押しながらF1キーを押せば、BGMは鳴ったままで、ふつうのBASICになります。

（岐阜県・稲垣幹夫）

これは2月号のやつよりおもしろい。ディスクからプログラムをロードしたりできるのだ。いままでに打ちこんだことのあるファンダムのプログラムなどをBGM付きで遊べるわけね。こういった演奏プログラムというやつは、マシン語で「割りこみ」という会心の一撃を使って鳴らしているので、BASICと共存できたりもするんだな（裸の大将ふうに）。

『ラルバ』を選んで好きなBGMのところでCTRL＋STOP

SHIFT＋F・1でふつうのBASICの画面に。あとは好きにして！

日本語BASICで文字と
グラフィックを同居させる

知る人ぞ知るMSXのソフトに『MSX-DOS 2』というのがある。これには、「Disk BASIC2」という日本語BASICが付いていて、MSX2+やソニーの『標準日本語カートリッジ』などと同じようにリスト中に漢字が使える。しかも、Disk BASIC2では漢字モードにしているときにテキスト（文字）とグラフィックが同時に使えるのだ。LINE文やCIRCLE文を直接打ちこんで絵を描かせられるわけ。これは気持ちいい。

前フリに疲れたところで、送られてきたハガキには、MSX2+などの日本語BASICでもそれをできるようにする方法があると書かれていたのだ。

★MSX2+の日本語BASICでテキストモード（リストを打ちこんだりできるスクリーンモードのこと）でダイレクトにLINE文、PSET文などのグラフィック命令が使えるようになる方法を見つけました。やり方はかんたん。BASICを立ち上げて下のプログラムを入力してRUNしてください。注意点は、

●行20のNの値はつぎのようにしてください

CALL KANJI 0か2のとき
WIDTH20〜32……N＝5
WIDTH33〜64……N＝7

CALL KANJI 1か3のとき
WIDTH20〜40……N＝5
WIDTH41〜80……N＝7

●CALL ANK でふつうの画面にもどすときは、POKE &HFCB0，0と打ちこんでリターンしてからにしてください。

（岩手県・高橋久）

グラフィックを描いてそのままリストを見られるのだ

LIST

```
10 POKE&HFCB0,0:CALL ANK:CALL KANJI0:WIDTH64
20 N=7
30 POKE&HFCAF,N:POKE&HFCB0,N
40 KEYOFF:COLOR15,0,0:CLS:FORI=0TO512 STEP10:LINE(1,0
)-(512-I,212),15:NEXTI
50 '漢字BASICで文字とグラフィックを同居させる
```

成果発表！ MSX2と2+の互換性について研究する

←↑MSX2そして2+へと、MSXは上着を増やしながら歩み続けてきた。しかし、互換性という下着をはき忘れてはいないだろうか？　また、その下着は汚れてはいないのだろうか？　清潔な人って、だまっていてもみんなに好かれるものね！

■発見はいつも疑問符から……

ある日、ニュートンは木から落ちた猿を目撃して「どうして下に落ちるのだ」という疑問を抱いた。やがて彼は、万有引力を証明するニュートンの法則という成果を得た。この事実からわかるように、歴史上の大きな発見は疑問符からはじまることが多い。百字軍も、ふとした疑問からMSX2と2+の互換性について大発見をしたのだ……。

■「逆もまた真なり」の互換性

ある日、百字軍のボスはふと「MSX2+専用ゲームをMSX2でプレイしたらどうなる?」と思った。すぐさま確認をするために、T&Eソフトの『レイドック2』が記念すべき実験台第1号となったのである。結果、MSX2+専用ゲームはMSX2で動くという事実が判明した。その後、多くの実験により得た成果をここで紹介しよう。

●レイドック2のばあい……

まずはMSX2+専用ゲーム第1号の『レイドック2』だが、ここで実験した3本のゲームのなかで、もっとも正常に動いた。

縦スクロール面をプレイしていると、MSX2+専用ゲームはMSX2でも完全に動くんだ、と錯覚してしまう。だがしかし、である。ナナメスクロールする部分に到着しても、そんな気配などなく、点々と暗い背景が平然と縦スクロールしていく。

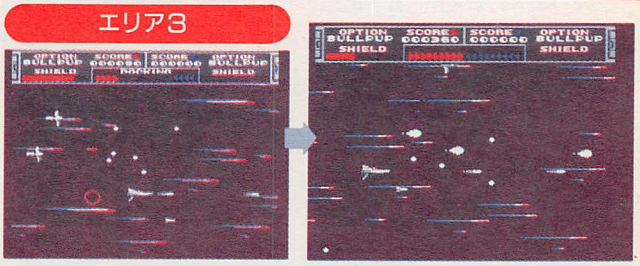
以降のステージの現象は写真を見てほしい。結論みたいなものをいうと、MSX2ユーザーでも、『レイドック2』なら買って損はない。多少シュールなシューティングが体験できる。

エリア1

↑MSX2+画面。縦・横・ナナメにスクロールするのが画期的だ

↑MSX2画面。とうぜんナナメスクロールはせず、背景が異常だ

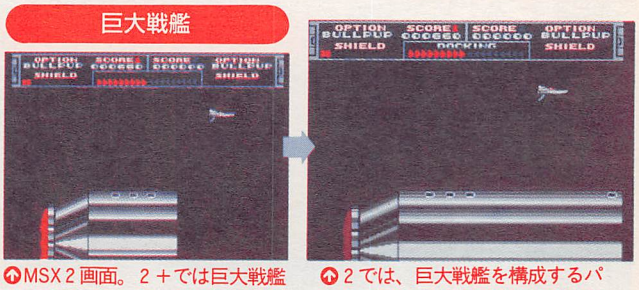
エリア3



↑MSX2+画面。高速で横スクロールする、迫力のステージだけど

↑MSX2画面。2+と同じに見えるが、スクロールはしていない

巨大戦艦



↑MSX2画面。2+では巨大戦艦が横スクロールで出現したが…

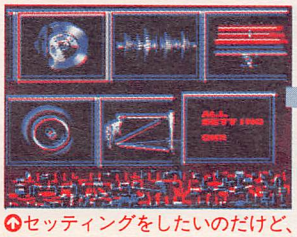
↑2では、巨大戦艦を構成するパーツがすこしずつ転送されてくる

●F-1スピリット3Dスペシャルのばあい……

つぎなる実験対象は、コナミの『F-1スピリット3Dスペシャル』。まずはセッティングをしようと思ったら、第1の難関が出現していた。画面がクラッシュしていて思うようにいかない。

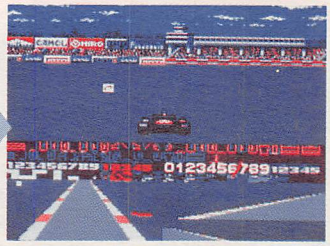
なんとかセッティングを終えコースに出てみると、コースがまったく見えないのだ。勘だけで走らなければならず、プレイはかなり苦しい。

セッティング



↑セッティングをしたいのだけど、選択カーソルの姿が見あたらない

レース



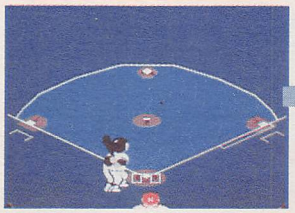
↑コースはどこだろう。画面下にコースの部品らしきものが見える

●ファミリースタジアムのばあい

百字軍の好奇心は大きくなり、たまたま編集部にあった『ファミリースタジアム』のサンプルまでも、実験台にしてしまった。

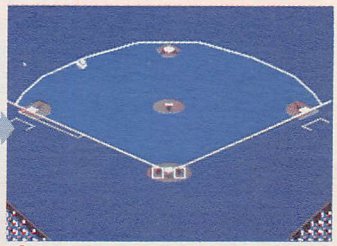
期待しながらディスクを立ち上げると、そこにはダイヤモンドに立った巨大なバッターの姿があった。まるで特撮映画のようなその画面を見て、百字軍のボスは自分の町に怪獣が出現したときのことを思い出していた。

バッティング



↑でかいバッターの姿。おまえはジャンボマックスかっ（古い）！

ホームラン!?



↑ナナメスクロールするはずの球場が、中央しか表示されない

求む！リクエスト

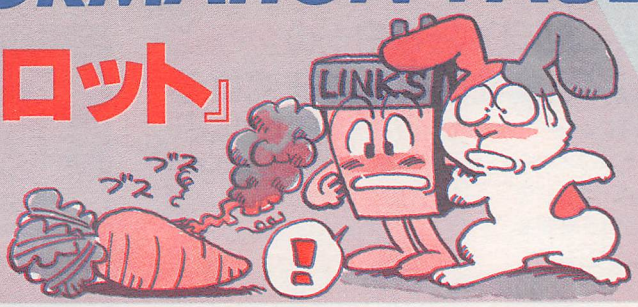
先月号でエルギーザを卒業してと思いきや、4色から2色に都落ちしてしまった百字軍。都落ちというのは、はなやかな場所からそうではない場所に行っちゃうことだ。たとえば、東京23区から浦安市に移ったりとか。というわけで、来月は4色に復活できるような、インド人もしゃっくりのアイデアを募集します。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7TIM MSX・FAN編集部「ゲーム百字軍」まで。

THE LINKS INFORMATION PAGE

ネットワーク

NW・AVG『キャロット』ついに登場!!

好評につき、またまたネットワークAVGが完成。今度は途中で電話をかけたりする!?



第3弾は宇宙が舞台の脱出ゲーム!!

ほかの機種ではできない、MSX専用の通信リンクスでは、またまた新しいネットワーク・アドベンチャーを制作した。専用だからグラフィックの情報が送れて、それを利用すれば市販のゲームなみのものが楽しめるというわけだ。ふつうの通信では文字情報だけだからね。

そのアドベンチャーゲームの第1弾は何者かにさらわれたおとひめ様を捜し出す、迷路を利用した『竜宮帝国の逆襲』。そして第2弾は、先月号で紹介した、モンシロチョウさんをスズメバチの手から救い出す少年ファーブルが主人公の『ファーブル』だった。今回の『キャロット』は、つまりシリーズの第3弾というわけだ。宇宙を舞台にした脱出型のゲームという話だ。さて、

新天地を求めてキャロットは飛びたつ

スーツケースにはどんな秘密が……

そのストーリーをつぎに紹介しておこう。

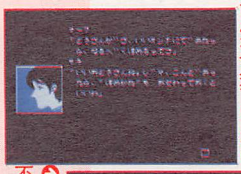
広い宇宙のどこかにある星、つまりお話の主人公ピートの住んでいる惑星では、環境整備のために近くの惑星へと移民が始まっていた。人々の不安と希望を乗せて、宇宙船キャロットは飛びたつ。だが、間もなく思わぬアクシデントに巻きこまれてしまった。いったい宇宙船の中で何が起こったのか。キミは謎の究明と、乗船者の命を救うために力をつくすのだが……。

途中にはテレアドもあるのだ!!

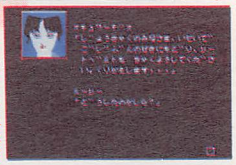
というわけで左に紹介したのがそのストーリー。ゲームのシステムはいままでのとほぼ同じなんだけど、グラフィックの画面を送信するとちょっと時間がかかるので、文字の部分を多めにしているという。そして、従来どおりゲーム中の料金は割安の1分10円。全部やり終えるのにふつうの人で約60分というから600円ぐらい(電話代を含まないで)を覚悟しておけばいい。

さて、期待できそうなのがゲームの途中で電話を使うこと。通信でも電話を使うけど、そうではなくてふつうにかけるのだ(こういうのをテレフォン・アドベンチャー、通称テレアドといって電話でヒントを得たりして進めるアドベンチャーゲームなのだ)。かける先はフリーダイヤル(料金は相手が払ってくれる無料電話のこと)になっているので安心だ。

それでは、検討を祈る!



女性をほめるってそんな言葉じゃない



いよいよ事件発生。不安が広がる

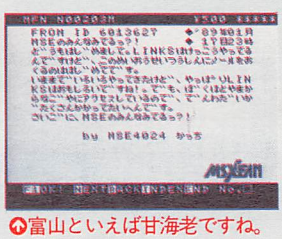
遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

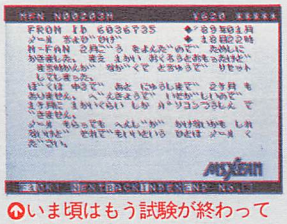
3/14 21 28	●『ネットワークラリー』チャンピオン勝ち抜き戦 リンクスといえば、NWG(ネットワークゲーム)。というわけで、大好評ロングランのゲーム大会が今月も引きつづき開催。5週勝ち抜けば、チャンピオンだ。毎週火曜、夜9時スタート。
3/16 30	●木曜クイズ 2週に1度、新しいクイズに挑戦。A1クラブのクイズハウスで開催。意外にむずかしいのだが、キミはどうかな?
3/20	●ネットワークAVG『キャロット』スタート 先月号で紹介した『ファーブル』につづく第3弾のネットワークAVG。今回は脱出ゲーム。宇宙空間に放り出されたキミの運命は? (途中ではテレフォンアドベンチャーになったりするのだが、詳しくは上の本文でね)

MSX・FAN・NET

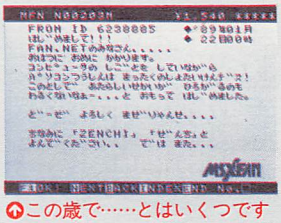
Mファンのリンクス内でのコーナー「めいおう星通信」はここのところメールが何百通もきていて大盛況。常連さんも多いけど、ここでは新人をとくに紹介したいと思う!



富山といえば甘海老ですね。1度行ってみたいものです



いま頃はもう試験が終わって発表の時期だと思うけど……



この歳で……とはいくつですか。リンクスは30代も多いけど

THE LINKSについての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548 ナショナルビル2F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

おたのしみに♡
徳間書店がおくるSFハッピー♥ファミリーアニメ
宇宙家族カールビンソン
ただいま絶賛発売中!!
徳間書店アニメージュビデオ
宇宙家族
カールビンソン
原作／あさりよしとお「月刊少年キャプテン」連載（徳間書店刊）
脚本／島田満　監督／矢吹公郎
カラー45分　ステレオHiFi
ビデオ
VHS 98GH-23 βII 98GB-5023
各9800円
ディスク
78LX-14(CLV)
7800円
©あさりよしとお／徳間書店　●製作・発売元／徳間書店　制作協力／徳間ジャパン　販売元／徳間コミュニケーションズ　☎03(591)9161

ソフト39本プレゼント付! 読者アンケート

★2月号の当選者発表は57ページからの欄外で発表しています。

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で39名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。締め切りは3月31日必着。当選者の発表は5月8日発売の本誌6月号の欄外でおこないます。

■アンケート

❶ あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦MSX2+ ⑧持っていない

❷ 今後、MSX2+を買う予定はありますか。(❶で⑦以外の人のみ答えてください。)
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

❸ 次の周辺機器で持っているものはどれですか。持っているもの全部に丸をつけてください。
①ジョイスティック
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用テープレコーダを代用しているばあいも含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨ハンディー・プリンタ ⑩持っていない ⑪その他(具体的に記入してください)

❹ 近々、何か周辺機器を買う予定はありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。❸の番号で答えてください。

❺ MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

❻ 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

❼ 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

❽ 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

❾ 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役に立った)記事を3つまで番号で答えてください。

❿ 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

⓫ あなたが持っているMSX、MSX2以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。いずれかの番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系 ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨そのほか(具体的に記入) ⑩どれも持っていない

⓬ あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください。

それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで確認してください。

No.	プレゼントゲーム名	No.	プレゼントゲーム名
1	魂斗羅(コントラ)……8	8	マラヤの秘宝……111
2	スナッチャー……14	9	ファミスタ・ホームランコンテスト……112
3	サイオブレード……18	10	熱血柔道……113
4	琥珀色の遺言……22	11	釣りキチ三平・釣り仙人編……114
5	ディスクパック……106	12	ディスクステーション春号……115
6	コナミゲームコレクション番外編 …108	13	ディスクステーション4号……115
7	ドーム……110		

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	〈FAN ATTACK〉魂斗羅(コントラ)
3	〈FAN ATTACK〉スナッチャー
4	〈FAN ATTACK〉サイオブレード
5	〈FAN ATTACK〉琥珀色の遺言
6	ゲーム十字軍
7	創刊2周年記念読者プレゼント
8	FFB
9	〈ファンダム〉ゲームプログラム
10	〈ファンダム〉はじめてのファンダム
11	〈ファンダム〉MSXサウンドフォーラム
12	FAN STRATEGY
13	HOW TO FM音源
14	ゲーム百字軍
15	LINKS INFORMATION PAGE
16	〈FAN RADAR〉ワープロソフト
17	〈FAN NEWS〉ディスクパック
18	〈FAN NEWS〉コナミゲームコレクション番外編
19	〈FAN NEWS〉ドーム
20	〈FAN NEWS〉マラヤの秘宝
21	〈FAN NEWS〉ファミスタ・ホームランコンテスト
22	〈FAN NEWS〉熱血柔道
23	〈FAN NEWS〉釣りキチ三平・釣り仙人編
24	DSfan
25	ON SALE
26	COMING SOON
27	FAN CLIP

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ビープ
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	㊙ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	㊙PCエンジン

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名	No.	ゲーム名	No.	ゲーム名
1	アークス	26	ゴーファーの野望〜エピソードII〜	51	ドーム
2	R-TYPE(アールタイプ)	27	魂斗羅(コントラ)	52	ドラゴンクエストII
3	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	28	サイオブレード	53	抜忍伝説
4	アメリカンサクセス	29	ザ・ゴルフ	54	信長の野望〈全国版〉
5	アルギースの翼	30	ザナドゥ	55	信長の野望〈戦国群雄伝〉
6	アレスタ	31	沙羅曼蛇	56	ハイドライド3
7	アンジェラス	32	ザ・リターン・オブ・イシター	57	牌の魔術師
8	イース	33	三国志	58	パックマニア
9	イースII	34	THE プロ野球激突ペナントレース	59	POWERFULまあじゃん2
10	ウィザードリィ	35	写真館III	60	原宿アフタダーク
11	ウルティマI	36	シャロム	61	パロディウス
12	エグザイル2	37	死霊戦線	62	ファミスタ・ホームランコンテスト
13	F-1スピリット	38	死霊戦線2	63	プレイボールII
14	F-1スピリット3Dスペシャル	39	真・魔王ゴルベリアス	64	プロ野球ファミリースタジアム
15	王家の谷・エルギーザの封印	40	新九玉伝	65	ぺんぎんくんwars2
16	ガリウスの迷宮	41	スナッチャー	66	ポッキー
17	きまぐれオレンジロード	42	スーパー大戦略	67	マイト・アンド・マジック
18	ぎゅわんぶらあ自己中心派	43	ゼビウス〜ファードラウト伝説〜	68	マスター・オブ・モンスターズ
19	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	44	センターコート	69	マラヤの秘宝
20	孔雀王	45	大戦略	70	ミッドガルツ
21	グラディウス2	46	釣りキチ三平・釣り仙人編	71	三つ目がとおる
22	クリムゾン	47	T&Eマガジンディスクスペシャル	72	めぞん一刻・完結篇
23	グレイテストドライバー	48	ディガンの魔石	73	メンバーシップゴルフ
24	コナミのゲームコレクションシリーズ	49	ディスクステーション各号	74	ラスト・ハルマゲドン
25	琥珀色の遺言	50	ディスクパック	75	レイドック2〜LAST ATTACK〜

MSX・FAN4月号 アンケート回答ハガキ

1 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

2 ① ② ③

3 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
⑪ (　　)

4 ハイ　イイエ
買う予定の周辺機器　[　]

5 [1　] [2　] [3　] [4　]

6 [　]

7 [　] [　] [　]

8 [1　] [2　] [3　]

9 [1　] [2　] [3　]

10 [1　] [2　] [3　]

11 ① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨(　　) ⑩

12 [1　] [2　] [3　]

13 持っているものにすべて○をつけて下さい。
①10倍 ②新10倍 ③PAC ④FMPAC ⑤どれももっていない

4月号のプレゼントでほしいソフト

□□□-□□

住所

氏名　　☎(　　) －

年令　　歳　　性別　男・女

職業　　趣味

(学校名　　学年　　)

(キリトリ線)

郵便はがき

40円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

(キリトリ線)

1920 SERIES

琥珀色の遺言(こはくいろのゆいごん)

藤堂龍之介 探偵日記

西洋骨牌(せいようかるた)連続殺人事件(れんぞくさつじんじけん)

発売中

MSX2 MSX2+

Pana Amusement Cartridge ゲーム用S-RAMカートリッジ対応 ♪

- 3.5"-2DD(3枚組)
- MSX2+対応オープニングディスク付
- FM音源対応(全14曲)
- 漢字ROMが必要です。

定価9,800円

MSX2+

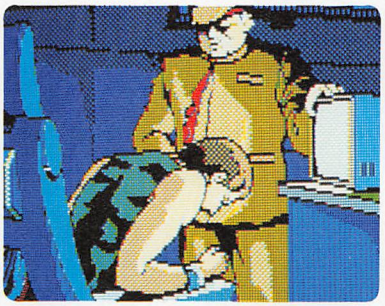
ロマンに満ちた大正の光と色を映す、〈1920シリーズ特製絵はがきセット〉。

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00~17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けしています。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)
◈リバーヒルソフトでは、ただいま開発スタッフを募集しています。詳しくは、人事担当 城内までご連絡下さい。

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

A.V.G.
ADVENTURE GAME
アドベンチャーゲーム

地球と宇宙空間の二元で繰り広げられる近未来ＳＦアドベンチャー。「21世紀後半、太陽系外への人類移住計画をめぐる陰謀が引き起こす、太陽系滅亡の危機！」映画感覚で、ストーリーが展開。アドベンチャーゲーム最大の課題だったアニメーション画像処理をゲームソフト初、全編に導入。またマウス操作の採用で、「面倒だ」という、アドベンチャーゲームのイメージを一新した画期的な作品。



S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME——【サイオブレード】

PSY-O-BLADE

© 1988 T&E SOFT

MSX2/MSX2+ 3.5″2DD・3枚組 ¥8,800

R.P.G.
ROLE PLAYING GAME
ロールプレイングゲーム

ロールプレイングゲームのスタンダードとして、ユーザーの皆さんから高い評価を得ているハイドライドシリーズ。ハイドライド３は、シリーズ完結編!!　城、街、ダンジョン、200階建ての塔、空中都市から未知の空間へ、さまざまな空域が君を待ち受ける!!　感動のグラフィックスとＦＭ音源を駆使したＢＧＭ。そして初心者の方でもラクラク操作。とにかくＭＳＸ、ＭＳＸ２、ＭＳＸ２＋ユーザー必携ソフトです。

MSX (RAM16K以上)専用
4メガロム ¥7,800

MSX2
MSX2+ (VRAM128K以上)専用
4メガロム ¥7,800

T&E SOFT
G·A·M·E
WORLD

S.L.G.
SIMULATION GAME
シミュレーションゲーム

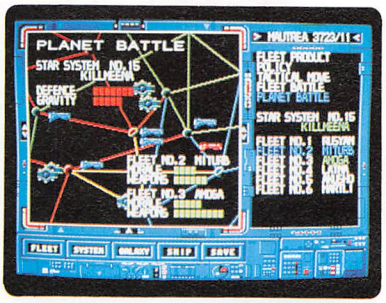
SPACE SIMULATION WAR

DAIVA
ディーヴァ

STORY 7・終章
カリ・ユガの光輝

一つのストーリーを７機種に分配。しかも各機種のゲームデータが全機種で使用可能。そしてインド神話をもとにしたキャラクター設定と、シミュレーションゲームにアクションゲームをドッキングさせるという新機軸。戦略級、戦術級のシミュレーションに加えてアクションもプレイできます。つまり従来のシミュレーションとはひと味違った面白さが味わえます。

MSX2/MSX2+
3.5″2DD ¥7,800



STAFF募集中!!

パソコンゲームを自分の手で作りたい人間集合!

●プログラマー　●グラフィックデザイナー
●サウンドクリエーターが人手不足なのだ。
まずは、下記のお電話にて。(担当：河津)
☎名古屋(052)773-7770

T&Eの最新情報が聞けるゾ!!
T&E SOFTテレフォンサービス
☎名古屋(052)776-8500

ACT.
ACTION GAME
アクションゲーム

世界最大の自動車スプリントレース　フォーミュラ・ワン（Ｆ１）グランプリをリアルに再現した、レーシングゲーム。Ｆ１マシンのセッティングから、予選、決勝と、全16のインターナショナルサーキットで戦う。300km/hのスピードの世界を君のパソコンで体感してください。

MSX2 / MSX2+
3.5″2DD・2枚組 ¥7,800

TOOL
ツール

ＭＳＸ２用で、Ｔ＆Ｅソフトが現在もソフトウェア開発に使用しているグラフィックツール。グラフィックエディター、パターンエディター、スプライトエディターの３種類。自分が作ったキャラクターを自由に動かせるアニメイト機能付き。

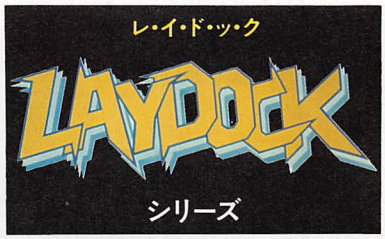
MSX2 / MSX2+
3.5″2DD ¥6,800

GAME MUSIC
仮称タイトル
T&E ゲーム・ミュージック
SCENE1
〈サイオブレード，レイドック2，スーパーレイドック〉
●ＣＤ¥2,900　●ＣＴ¥2,400
4/25発売決定!!
■ポリスターレコード

MSX is a trademark of ASCII corp.

T&E SOFT
G·A·M·E WORLD

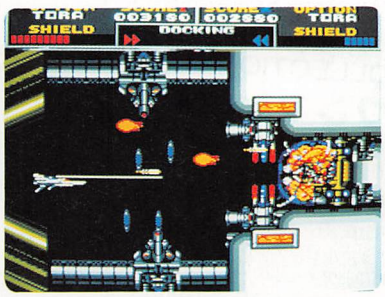
SHT.
SHOOTING GAME
シューティングゲーム



ＭＳＸ２パソコンの発売と同時にリリースされた、ムービースペーシューティングゲーム「レイドック」。１ドット滑らかスクロールと華麗なグラフィックスが衝撃を与えました。発売当時、レイドックをプレイしたいためにＭＳＸ２を買った方が数多くいたとのことです。つづいてＭＺ－2500、ＦＭ77ＡＶに移植され、ＭＳＸ１（現在発売中止）、Ｘ１で「スーパーレイドック」という名で、ハードの限界に挑戦。そして、新たなマシンＭＳＸ２＋専用「レイドック２」では、レイドックのシューティングシステムを継承しながら、１ドット横スクロールステージの創設、アニメーション画像処理の充実、操作性の向上などをもくろみ、シューティングの究極の姿を目指しました。

■レイドック
MSX2 / MSX2+
3.5″1DD ¥6,800

■レイドック・2
MSX2+ 専用
3.5″2DD・2枚組 ¥6,800



■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください（速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo.20ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください（葉書での請求はお断わりします）

T&ESOFT INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.20請求券 Mファン4月号

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です　当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます

MSX2+は、僕らのトキメキのパッション！縦横ツープラス

Pana Amusement Collection DISC

な、なんと！ディスク3枚組で2,980円

ディスクパック ©MATSUSHITA

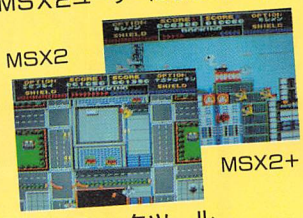
DISC PAC第一弾！T&ESOFT大特集!!

COLLECTION 1 パロディーシューティング

「あーぱーみゃあどっく」

なんと！MSX2+だけでなく、MSX2ユーザーにも遊べるゾ!!

あのレイドック2のキャンペーン用に開発されたパロディー版。今回は、なんとMSX2でも楽しめるようになっている。T&Eのお膝元、名古屋を舞台に繰り広げられる、最低最悪の戦いの記録である。



COLLECTION 2 統合型グラフィックツール

「EASY」シリーズ

1. グラフィックエディター「EASY」
T&ESOFTが実際に開発にも使っている、高性能グラフィックエディターだ。その優れた機能を使えばグラフィックの楽しさが味わえるゾ！これは第一弾。次のDISC PACでもシリーズ化する予定だから完結するとすごいツールになるゾ!!

2. GAME「EASY」
「EASY」で作成したグラフィックがそのまま15パズルに！君の描いた絵をそのままパズルにして楽しもう。

3. 環境ソフト「EASY」
「EASY」で作成したグラフィックがそのまま環境ソフトに。機能は、パレット変更、スクロール、ムーブ、コピー等ボウーッと怪しげに光る点滅なども簡単に表現できるから凄い。

4.「EASY」グラフィック講座
あの「サイオブレード」のグラフィックでその実力を披露した、ゲームデザイナー中島健二が、高性能グラフィックエディター「EASY」を使ってやさしくグラフィックの世界に君を誘い込む。

COLLECTION 3 アクションゲーム

「フシフシばすけっと」

オリジナルアクションゲーム。豚の鼻息で風船を操り、敵のバスケットに入れる2人専用ゲーム。

その他楽しいコーナーがどっさり！

1. 変幻自在アドベンチャーゲーム「不思議の国のアリス」
2. スペシャルピンナップ　これは見物！
かわゆいアイドルの……!!
3. Dr.ラヒガのEVENT STAFFコーナー
4. U.S.Aレポート　アメリカのパソコン事情をレポート
5. マイクロキャビン最新情報

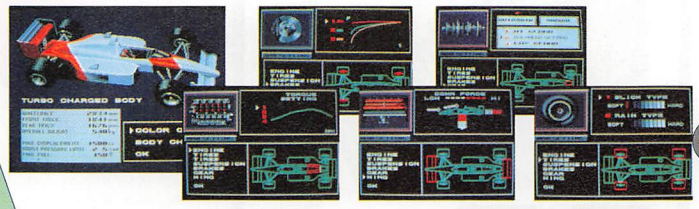
価格¥2,980
MSX2/MSX2+
♪3.5 2DD 3枚組
発売日 3月18日
SW-M008

MSX は、アスキーの商標です。

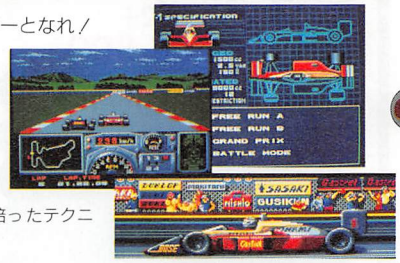
F-1の興奮をリアルに再現!!

MSX2+の表現力の凄さがここにある!!600馬力のエンジン、カーボンファイバー性のボディ。最高の技術を結集したモンスターマシンを駆って競うF1-GP。その熱戦をリアルにシュミレートした3Dレーシングの決定版。いよいよ'89F1-GPの開幕/F1サーカスの覇者となれ!

■パーツセッティングからレースは始まる！



■4種類のモードでF1レーサーとなれ！



- FREE RUN A
練習走行モード
- FREE RUN B
実戦テクニック養成モード
- GRAND PRIX
F1サーカス16戦を転戦。
FREE RUNモードで培ったテクニックで栄冠をつかめ！
- BATTLE MODE
これがウワサの2人プレイモード。2台のMSX2+マシンをマルチプレーヤーケーブルで接続するだけで、ゲーセン感覚のバトルを展開できるぞ！

※マルチプレーヤーケーブル
コナミ㈱から発売中
¥1,680(JE-700)

レンド!!

スクロール・自然画・FM音源。

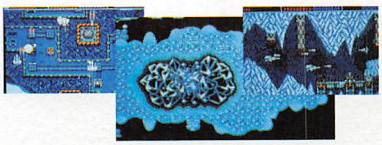
MSX2+ 3.5 2DD 2枚組
発売中 価格 ¥6,800
品番 SW-M006
発売元 株ティーアンドイーソフト
販売元 松下電器産業株パナソフトセンター
©T&E SOFT/MATSUSHITA

究極のシューティングここに完結!!

MSX2+、縦横スクロールの興奮がここにある。氷の惑星から炎の惑星、超高速スクロールの異空間、なんと12画面分にも及ぶ超巨大戦艦との激しい戦い。そして未知の敵の本拠地、機械生命惑星。スリリングな戦いを予感させる抜群のオープニングデモから、感動のエンディングまでMSX2+の機能を生かしきった究極のシューティング体験!

■AREA1 氷の惑星 STAGE1縦スクロールSTAGE2横スクロール

最初のエリアから、いきなりの難易度A。複雑な地 を最小のダメージで乗り切れ!



■AREA2 炎の惑星 STAGE1縦スクロールSTAGE2横スクロール

敵キャラの攻撃が厳しさを増す。BOSSキャラが結構手ごわいゾ!

■AREA3 異空間 超高速スクロール

目にも止まらぬ高速スクロール。12画面分の超巨大戦艦出現!

■AREA4 機械生命惑星
STAGE1縦スクロールSTAGE2横スクロール

いよいよ敵の本拠地へ。最終敵、機械生命体の攻撃は強烈。かなりの反射神経が必要だ!

Dr.ヒガの Panasonic Amusement EVENT STAFF

トホホーイ。
こんなスミッコにおいやられちゃったよ〜ん。
まあ、春もMSXは盛りだくさんだからしかたないか。ちょっと読みづらいけど、ちゃ〜んと見てくれヨ!(え〜ん字まで小さいよ〜)

まず、ありがとうとスミマセン。
1月の雑誌で募集したイベントスタッフの特別募集なんだけど、大勢のみんなに応募してもらって大感激。なんとハワイからもあったんだぜ、ありがと。そこで応募の方なんだけど2月末日をもって、好評のうちに締め切らせて頂きました。間に合わなかったみんなスミマセン。どうしてもなりたいって君には、春のイベント会場でのみ特別に募集する予定だよ〜ん。

次にイベントスタッフに朗報!! イベントスタッフパーティーを各会場で、イベント終了後やるよ、ビンゴ大会など、楽しいことが目白押し、ソフトハウスのスタッフたちとも深いつきあいできるかも。パーティー終了後には、まえまえからお約束の特別プレゼントを進呈するよ。

イベントスタッフ情報は、この広告にもでてる3月18日発売のDISC PACにもコーナーがあるからネ。みんなみてくれヨ!

MSX SPRING TOUR '89

ますます本物 MSX!
MSX2+春の全国縦断イベント、刺激的に開催!

■ファミリースタジアム
MSX2+専用ファミスタを初公開!
発売前から人気沸騰のあのファミスタが、このイベントで初めて体験できるゾ!ファミスタのコーナーでは、とってもかわいファミスタギャルのカヨちゃんが君をむかえてくれるヨ。雪崩のごとく押し寄せようぜ!

■ステージ
ステージではファミリースタジアム・エキジビションマッチが行なわれるからこれも注目だ!(雑誌社対抗、ナムコに挑戦)

MSX・FAN:瞬間芸/あっという間のプログラミング(Dr.ムシバー)
MSXマガジン:ファミスタのウル技!?披露
T&E SOFT:よびかけオンステージ!
他にもナムコ、コナミ、エニックス、光栄などのスタッフが楽しいパフォーマンスをみせてくれるゾ!

■バトルゲーム大会
新しいゲームの打出のコヅチ、MSX2+が生んだ2+専用ソフトのバトルゲーム大会。腕を磨いて挑戦しようぜ!(F1スピリット3D スペシャル、レイドック2)

■その他のコーナー
新作ソフト体験コーナー
(30〜50台のMSXで約20タイトルの新作ソフトを体験)
Moji Mojiコーナー

■ミニ四駆MSXサーキットコース ※持参者多数の時は抽選となる場合があります。
きみのミニ四駆の性能をMSXが計測する。人気最高のミニ四駆、自慢のミニ四駆を持参すると、メカニックラボラトリーサーキット上の各ポイントに設置されたセンサーからのデータをMSXが処理)で、愛車の性能を計測。なんと!田宮模型の公認記録がもらえるんだぜ!ミニ四駆ファンにはたまらない魅力ダ!ソフトハウス対抗、ミニ四駆JAPAN GP開催!(6会場を転戦してポイントを競う)シリーズチャンピオンの栄冠は誰の手に?

■プレゼント
来場者にもれなく、MSX2+ソフトオリジナル「ジョイパッドシール」をプレゼント!そして、お約束のイベントスタッフだけの特別プレゼント。来てのお楽しみ!

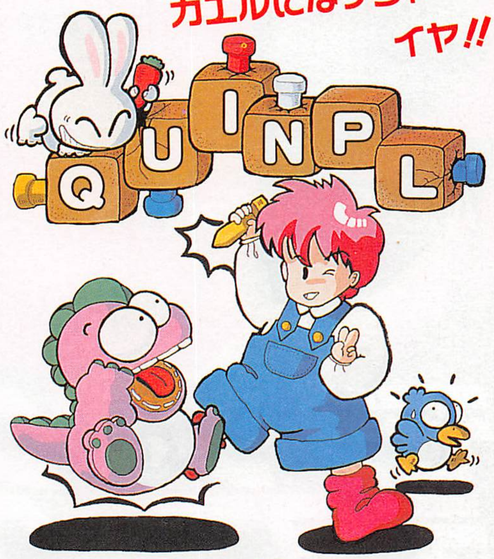
イベントスケジュール

場所	会場	日程	時間	電話番号
札幌	そうご電器 YES 5Fイベントホール	3月21日(火)	10:30〜17:00	☎011-214-2850
東京	スタジオアルタ 1Fデートプラザ 7Fスタジオ	3月26日(日)	11:00〜18:00	☎ 03-226-0687
広島	ダイイチパソコンCITY 4Fイベントホール	3月31日(金)	10:00〜17:00	☎082-248-4343
大阪	大阪ABCエキスタ	4月2日(日)	10:00〜17:00	☎ 06-348-0001
福岡	ベスト電器 福岡本店 8Fマルコポーロ	4月5日(水)	10:00〜17:00	☎092-781-7131
名古屋	栄電社 テクノ名古屋 4Fイベントホール	4月9日(日)	10:00〜17:00	☎052-581-1241

〈主催〉T&E／コナミ／ナムコ／Panasonic
〈協賛〉エニックス、光栄、日本ファルコム、マイクロキャビン、他ソフトハウス約20社
〈後援〉MSXマガジン、MSX FAN
〈協力〉田宮模型、コロコロコミック

近日発売 ★MSX2(3.5DD)￥8,800 ★PC-8801mkⅡSR以降(5″2D) 2ドライブ要〔アナログモニター専用〕￥8,800
★PC-9801シリーズ(5″2HD、3.5″2HD)〔アナログモニター専用〕￥8,800

絶・賛・発・売・中

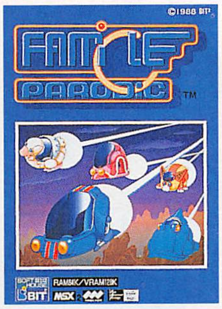


美味しいゲーム クインプル

MSX2 ♪ VRAM128K
●3.5″2DD(ディスク版) MSX2+では自然画に対応 ●1メガROM
定価¥5,800

FM音源用サウンドツール
シンセサウルス
定価¥6,800

MSX ♪MSX-MUSIC対応
ROMカセット RAM32K以上



ニューシューティングの
スタンダード
ファミクル・パロディック

MSX2
RAM64K/VRAM128K
定価¥6,800 2メガROM

SOFT HOUSE ACG & STG RPG & AVG
BIT²

制作／発売元 株式会社BIT²(ビッツー)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元／BIT²(ビッツー)販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

※製品のお問い合わせは㈱BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売㈱へ。

通信販売のお知らせ
通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT²販売㈱」まで、お送りください。(送料は無料です。)

㈱BIT²スタッフ募集
●職種を問わず詳しくはTEL.03-479-4558へ。

MSXマークはアスキーの商標です。
メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

オリジナルガレージキットが誰でもカンタンに作れる!!

スリー 3 ディー Modeling Techniques

小田雅弘 監修

モデリング テクニック

通信講座

アニメや映画の人気キャラクターやメカetc、プラモデルとは一味違ったコレクションが楽しめるガレージキットがうけているね。でもモデラーをめざす君達ならオリジナル作品を作ってみるのもわるくない。この講座がスケッチワークから完成まで、君たちの知りたかったことを全ておしえてくれるんだ。

市販のキットではもの足りない人に!

大好きなアニメヒーローを 3Dモデルで作りたい人に!

高度なテクニックをみがきたい人に!

創作意欲がわいてくる!

もう何だって作れるぞ!!

小田雅弘先生をはじめプロのモデラーやキャラデザイナー達があなたの作品をスケッチから完成まで親切に指導いたします。

充実した講座内容

工具から特殊素材まで基礎知識／基本工作テクニック／必見改造テクニック／スケッチワークテクニック／ファンドによる原型製作テクニック／ポリパテによる原型製作テクニック／複製製作テクニック／バキュームフォームによるフルスクラッチビルド／ディオラマ&特殊撮影etc.

資料無料贈呈

▶くわしい資料を無料でさしあげます。下記のようにハガキに書いて、今スグ、ポストへ!

☎03(317)2811

受付／AM7:00～PM9:00 年中無休

東京ホビーセンター

〒166 東京都杉並区高円寺南1・33・3

40 〒164 東京都中野局 私書箱105号 東京ホビーセンター 3Dモデル講座 931C係行

「3D製作講座の資料送れ」

●郵便番号・住所(フリガナ) ●氏名(フリガナ) ●年令 ●電話番号(市外局番も)

COMING SOON THIS SPRING!

近日発売！

A NEW HORROR COMIC ACTION GAME

HB

The HONMON MONSTER

MSX 2/2+ MEGA ROM (VRAM 128K) ¥6,800 MSX are a trademarks of ASKII corp.

TOKI HA 18 SEIKI GERMAN HA HEIDLBERG NO MORI NI TOARU KENKYOJYO GA ATTA…

Pika

MY NAME IS Dr. FRANKEN. KYŌKOSO WATE NO JIKKEN SEIKŌ SASERUDE!

KOREGA UWASA NO JINZŌ NINGEN YA. WARE, HAYO OKINKAI!

WAO! NANDE BOKU HA KONNANI BUSAIKUNANO? BOLT MO TSUITERUSHI… KANASHIKARA NIGECYAŌ.

FU FU FU. HAKASE, KONO ORE WO TSUKUTTA NO GA UNKONOTSUKIDA! (YUBI)

SOREKARA SŪNENGO, JIKEN HA OKITA KONO TSUZUKI GA SHIRITAKEREBA GAME WO KAE!!

SNAKT

POW

◎悶々怪物出版局

制作スタッフ募集中！
詳しくは03(360)3621 栗山まで

HOT·B

制作/発売元 (株)ホット・ビィ
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16 松本3号ビル
☎ 03-361-4063

総販売元 アイ・シーソフト販売㈱
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16松本3号ビル
☎ 03-361-4595

資料請求券 MSX FAN '89・④

当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

発売が、無期延期となりました。

発売をお待ちいただいた皆様に、

多大なご迷惑をおかけしました事を

深くお詫びいたします。

スタッフ一同

社告

今回、発売を予定しておりました
ラスト・ハルマゲドン番外編
『妖怪変紀行』は、諸多の事情により

ブレイングレイサービス・テレホン
東京 03(230)0664

株式会社 ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel. 03-264-3039

3月8日は、花と希望と

Disc station ディスクステーション

MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO 対応 2DD

DS#SP

3枚組3,980円

春号

- 平安妖怪伝（アドベンチャー）
- ランダーの冒険（RPG）
- 福袋［うさ雀•アレスタ・ゴルベキャラクター図鑑／逆アセンブラ・スプライトエディタ］

バックナンバーのお知らせ

DS#0	980円	DS#3	1,980円
DS#1	1,980円		
DS#2	1,980円	※TAKERUでも買えます	

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で、商品の定価＋送料200円(速達なら400円)を、商品名、あなたの住所・氏名・電話番号、あなたの持っているMSX2・MSX2+のメーカー・機種を書いたものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単。あなたが欲しいと思う商品名、会社名、その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけでOK。後は商品が一週間位で届くのを待つだけ郵便屋さんが待ち遠しくなるね。

株式会社 コンパイル
〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交1005号 TEL(082)263-6006(代)

のーみそコネコネ
COMPILE

4月8日は、春だ一番

Disc station ディスクステーション

MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO 対応 2DD

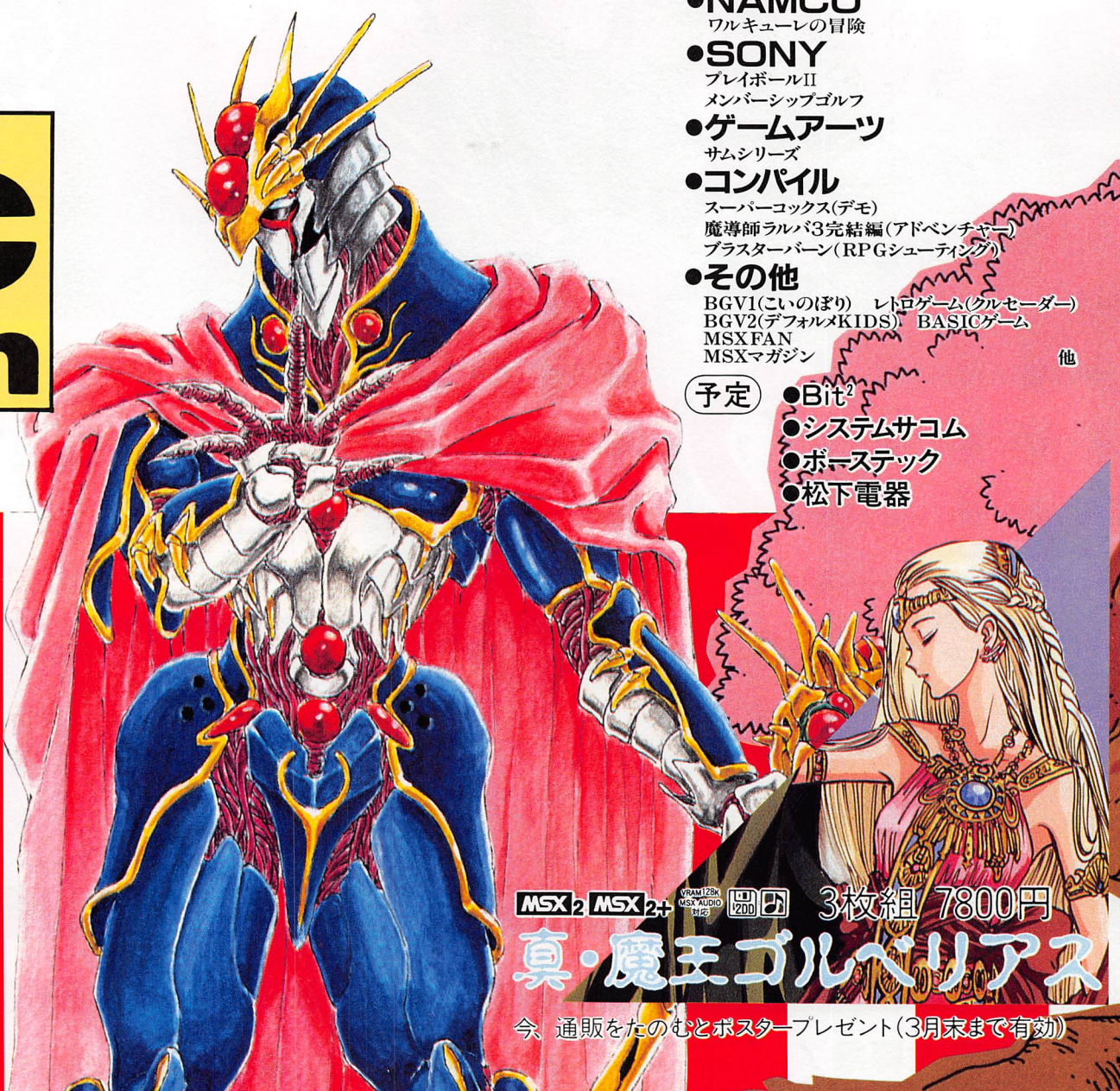
DS#4

2枚組1,980円

4号

- **NAMCO**
  ワルキューレの冒険
- **SONY**
  プレイボールII
  メンバーシップゴルフ
- **ゲームアーツ**
  サムシリーズ
- **コンパイル**
  スーパーコックス(デモ)
  魔導師ラルバ3完結編(アドベンチャー)
  ブラスターバーン(RPGシューティング)
- **その他**
  BGV1(こいのぼり)　レトロゲーム(クルセーダー)
  BGV2(デフォルメKIDS)　BASICゲーム
  MSXFAN
  MSXマガジン
  他

予定
- Bit²
- システムサコム
- ボーステック
- 松下電器



MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO 対応 2DD　3枚組 7800円

真・魔王ゴルベリアス

今、通販をたのむとポスタープレゼント(3月末まで有効)

FUN FACTORY

© FUN PROJECT, INC. 1988

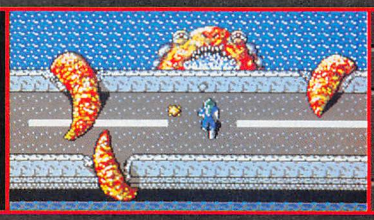
■企画・制作 株式会社ファン プロジェクト

まだ悪夢から醒めてはいない…

しりょうせんせん2

死霊戦線2 WAR OF THE DEAD PART 2

原発ハイジャック！同時多発テロ！
突然のパニックに見舞われる新造都市サン・ドラド。
だが、それは惨劇への序曲でしかなかった!!
ふたたび甦える〝黄泉路〟の恐怖——
そして、その影に立つ謎の男……。
人々は戦慄し、街は暗黒と化す。
摩天楼を血に染めて、今、最後の戦いが始まった!!



ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。行く手を阻む想像を超えたクリーチャー群。血みどろに色彩られた謎。マップは、キャラクター、広さ共に前作の6倍以上。ストーリーもさらに深さを増し、戦闘もはるかにダイナミックになったシリーズ最新最強のアクション・アドベンチャー「死霊戦線2」は巨大化を遂げここに再臨する。

スケールアップ

● PC-88版3月下旬発売

好評発売中!! MSX2 3.5″ 2DDディスケット 2枚組 RAM64K以上 VRAM128K以上 7,800円

MSX2はアスキーの商標です。

スタッフ大募集！

●ゲーム企画●プログラマー●宣伝
詳しくはTEL03(423)7901吉岡まで

通信販売

当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業株(通信販売係) TEL.03-423-7901

CROSS MEDIA SOFT

日本から遠い国に昔から釣りが上手いと言い伝えられている老人がいた。
その老人こそ、釣りの奥義を極めた〝釣り仙人〟その人であった。
彼は、自然ではありえないような釣り場を作り、腕自慢の釣り人の挑戦を受けてはいたが、
誰一人として、そのコースに住む謎の魚を釣りあげることはなかった。
そして、今、三平が〝釣り仙人〟に挑戦しようとしていた!!
完璧ともいえる魚のリアルな動きにゲーム性を加味した全く新しいフィッシング・ゲーム。

釣りキチ三平

釣り仙人編

©矢口高雄／日本アニメーション／講談社
©ビクター音楽産業㈱

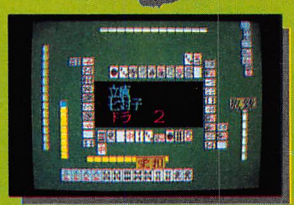
MSX2はアスキーの商標です。

3月下旬発売 MSX2 対応2メガロム ¥8,200

大ベストセラーの本格麻雀ソフトMSX2でも登場!

推論型人工知能搭載

雀豪 1



＊画面写真はMSX2版

- **人工知能搭載によりプレイヤーの個性をそのまま再現。**
  誰にでもそれぞれの打ち方の癖があります。三色同順の好きな奴とかすぐ役マンに走る奴とか…。それらの癖をデータとして登録し、それを再現することにより生きた人間との対局が疑似体験できます。
- **見やすい4人囲み方式を採用。**
- **そのほか機能満載。**
  オプション機能として＊半荘獲得得点ベスト／ワースト10、役満記録(20回分)、個人記録一覧表。＊サウンド機能のON、OFF。＊オープン・モード、リアル・タイム・モード機能。初期登録データは性格別に5人分用意。ディスク内には30人までの成績及びデータの記録ができます。成績表示は累計得点順に1位から30位まで表示。同時に勝敗数及び勝率の表示も行います。

好評発売中!

MSX2はアスキーの商標です

MSX2 〈3.5FD 2DD VRAM128K以上〉 **¥7,800**

●発売元 **ビクター音楽産業株式会社**
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス
TEL.03-423-7901(お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで)

■好評発売中■

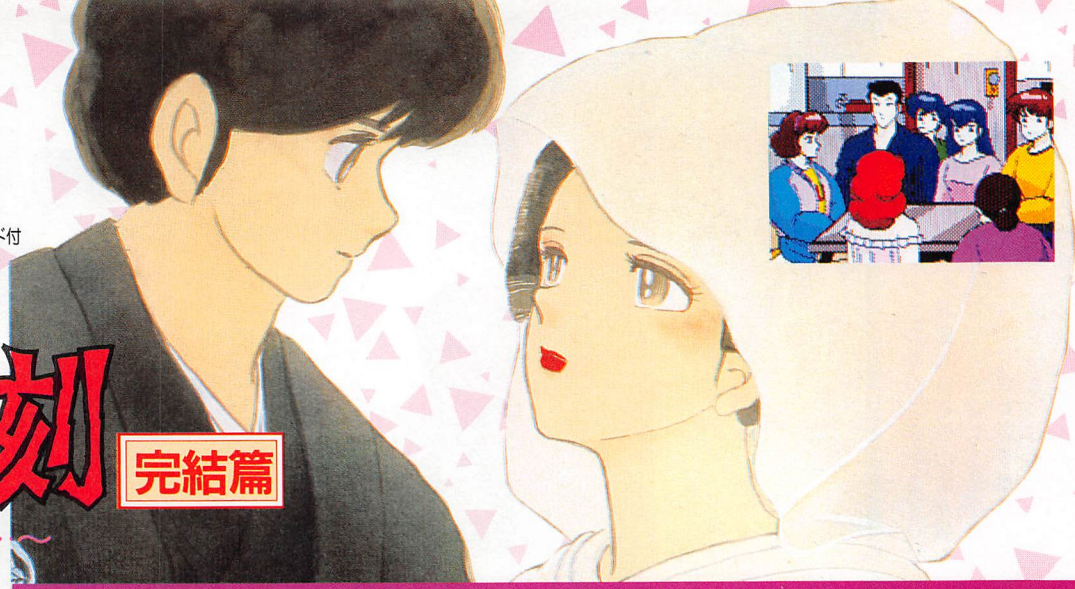
●MSX2 3.5″ディスク版……¥7,800
●MSX2 ROM版(4メガロム)……¥7,800

MSX2 | S-RAM対応

MSX MUSIC対応FM音源

■バーコードナンバー■
●MSX ROM:4988608 825804、DISK:4988608 825446

●テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付
●結婚式御招待状スタイルのカラーマニュアル



アドベンチャーゲーム

めぞん一刻 完結篇

～さよなら、そして…～

©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

■新発売■

●MSX2 3.5″ディスク版(MSX2+対応)
……¥7,800

MSX2 | MSX2+ | S-RAM対応

MSX MUSIC対応FM音源　ジョイスティック対応

■バーコードナンバー■:4988608 843440

●オレンジ★ロード・ステッカー
&カセットレーベル(4種)付

アドベンチャーゲーム

きまぐれ オレンジ★ロード

～夏のミラージュ～

©まつもと泉／集英社・日本テレビ・東宝

MSX2+ユーザー必見!!

映画きまぐれオレンジ★ロード「あの日にかえりたい」で使用したイラスト等をなんとそのまま自然色でコンピュータグラフィックに再現しました。
オレンジ★ロードファンならこれは絶対見逃がせない!

1. プレイヤーはコンピュータと人間あわせて最高4人。
2. 1プレイヤーのユニット数は48個、ユニットの種類は最大20種類。
3. 世界各国の主要兵器121種類。
4. S-RAM搭載により戦闘の記録が簡単にセーブできます。

■新発売■

MSX2 | MEGA ROM | S-RAM対応

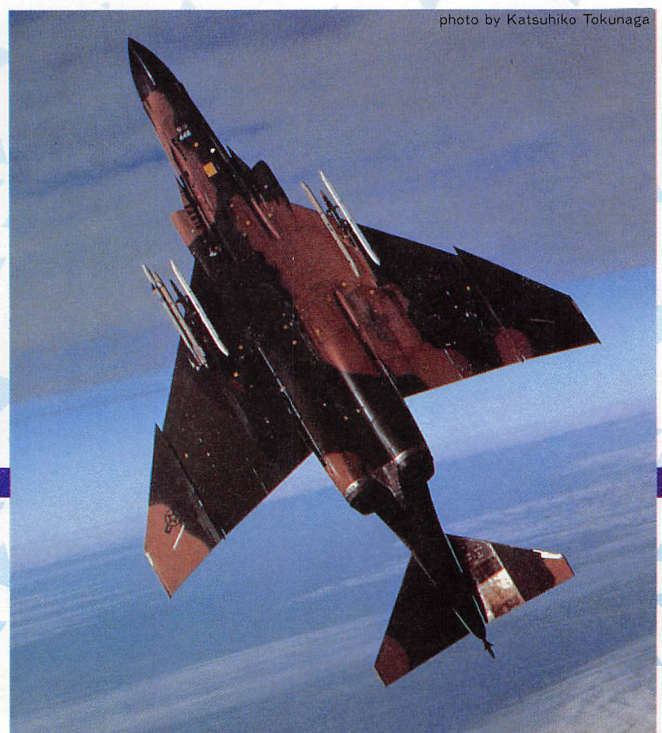
MSX2 ROM版 2メガロム・S-RAM付 ……¥8,800

■バーコードナンバー■:4988608 851803

シミュレーションゲーム

©1988 SYSTEMSOFT CORP

SUPER大戦略



★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー　●プログラマー(アセンブラが使える人)
●音楽スタッフ　※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

〈通信販売〉送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

最新ソフト情報が聞けるインフォメーションダイヤル
0593-53-3611

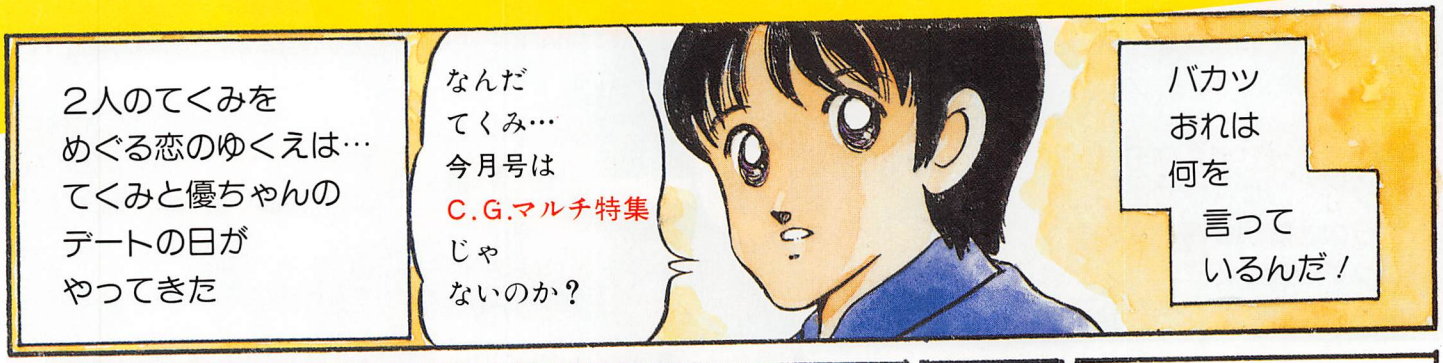
WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

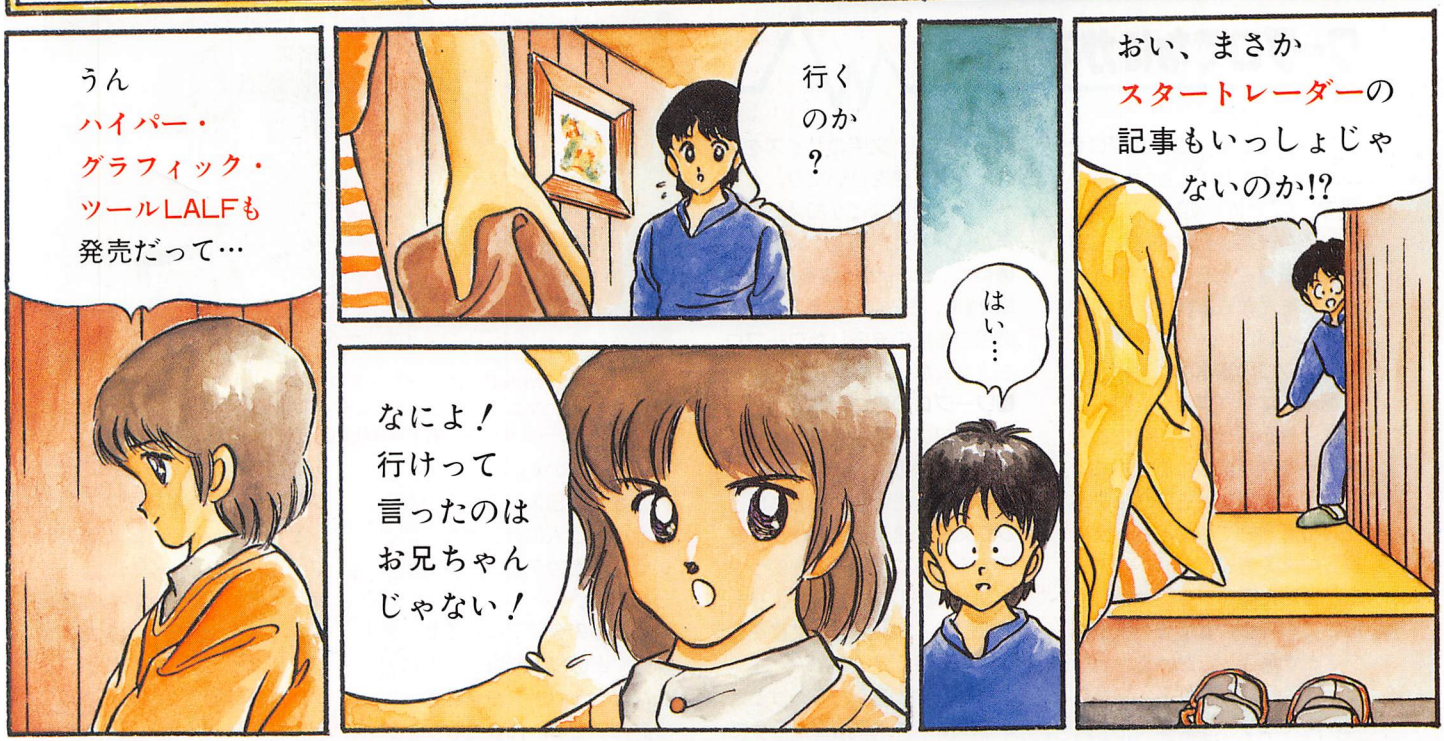
マイクロキャビン
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

これじゃ似すぎだ！のパロディ広告マンガ

てくみ

佐藤 元
+テクノポリス編集部





同人ソフト
大紹介が
あるのは
ゆーまで
もない…

お兄ちゃん！のためのパソコンゲーム誌
テクノポリス
4月号 好評発売中
定価480円
毎月8日発売
徳間書店

ファンレーダー

FAN RADAR

粒がそろってきたMSX用のワープロソフト。ワープロの機能がどうのこうのと解説すると話がややこしくなってしまうので、単刀直入に実際に作ったサンプルを示してみた。

ワープロソフト

日本語MSX-WriteII／ワープロカートリッジ／文書作左衛門／HALNOTEで遊ぶ

ワープロでなにができるか

ワープロとは、ワードプロセッサ(word processor)の略で、「ことばを処理するもの」という意味だ。日本語では文書作成装置などとも呼ばれるが、今ではそんな日本語で呼ぶ人はほとんどいない。

■ワープロの基本的な働き

基本的にワープロ(ソフト)がしてくれることは、①入力された読みを漢字まじりに変換する、②一部分を消すとそのぶん文字をつめる、③文章のとちゅうに新しい文を追加できる、④できあがった文書をプリンタで打ち出してくれる、⑤文書をディスクなどで保存しておける、といったところだ。これに、文章を組み替えたり、必要な文字を文書中から探し出したりといった編集機能や、文字のサイズを変えたり、下線をひいたり、といった修飾機能などが加えられる。また、外字(オリジナルの文字)機能や、ユーザー辞書(単語登録)機能、さらに、イラストや図形用の機能の充実したワープロも少なくない。

■ワープロの2つの方向

ワープロを使う人には大きくわけて2つのタイプがある。1つは、紙と鉛筆に代わるものとして文書を速く正確に作り、管理するためにワープロを使うタイプ、もう1つは、それよりも見た目のよい、美しい文書を作るために使うタイプだ。

前者の典型的な例をあげると、じつはMファン編集部がそうだ。全員がワープロを使って原稿を書いているのだ。

↑左上＝MSX-WriteII、左下＝ワープロカートリッジ(ただし開発中のサンプル。これにマニュアルとシステムディスクが付く)、右上＝文書作左衛門＋日本語カートリッジ、右下＝HALNOTE

だが、MSXでワープロをやろうという人には、どちらかというと後者のタイプが多いかもしれない。

どちらのタイプにしても、まずは、どのワープロソフトでどんなことができるかを見ていこう。ここでは、代表的なワープロソフトを4本取り上げ、それぞれの得意な機能を使ってサンプル文書を作ってみた。

ところで、あまりにも基本的なことだが、ワープロソフトを使う場合に最低限必要な周辺機器が1つある。プリンタだ。ソフトによって対応しているプリンタは異なるが、MSX対応のおもなプリンタを表にまとめておいたので参考にしてほしい。

おもなMSX対応のプリンター覧

型　番	メーカー	価　格	印字方式	ドット構成	印字速度	用　紙	内蔵漢字ROM	そ の 他
PRN-M24II	ソニー	99,800円	ドットインパクト	24×24ドット	22.5字/秒(高速45字/秒)	B4縦まで	JIS第1・第2水準	プリンタ・ケーブル別売 葉書宛名印字モード付
HBP-F1	ソニー	44,800円	熱転写	24×24ドット	25字/秒	B4縦まで	JIS第1・第2水準	プリンタ・ケーブル付属 葉書宛名印字モード付
HBP-F1C	ソニー	49,800円	熱転写	24×24ドット	25字/秒	B4縦まで	JIS第1・第2水準	プリンタ・ケーブル付属 葉書宛名印字モード付 カラー印字
FS-PK1	松下	42,800円	熱転写/感熱	24×24ドット	25字/秒	B4縦まで	JIS第1・第2水準	プリンタ・ケーブル付属
M-1224P/X	ブラザー	79,800円	ドットインパクト	24×24ドット	30字/秒(高速60字/秒)	B4縦まで	JIS第1・第2水準	プリンタ・ケーブル別売 2/3倍縮小印字可 葉書宛名印字モード付

※印字速度は漢字を打ち出す場合のデータ。なお、この表は最新のMSX対応プリンタ単体のみをまとめたものです。

ワープロ用語辞典

連文節変換　最近のワープロソフトの主流となっている変換方式。これ以前に「文節変換」というのがあった。たとえば、文節変換では「山に登る」という文章を、「やまに」と入力して「山に」に変換、「のぼる」と入力して「登る」と変換していくが、連文節変換では「やまにのぼる」をまとめて「山に登る」と変換する。ただし、思いどおりの変換でないときなどの細かい修正は文節単位で行うことが多い。

機能をスッキリとまとめたワープロソフト

日本語MSX-WriteII

●発売元＝アスキー☎03-486-8080　●価格＝24,800円　●発売中
●対応機種＝MSX2/2+（VRAM128K）　●媒体＝

基本重視のソフト

まじめに文章を打ちこみたい人におすすめのソフト。ごちゃごちゃとつめこまず、文書を作成するためにほんとうに必要な機能をすっきりとまとめている。その意味では使いやすい。

文章の入力をする機能と、ほぼできあがった文章を編集したり飾ったりする機能がきちんとわかれているので、文章入力に集中しやすいようだ。どちらかというとレポートなどの長い文章を作るのに適しているだろう。ここでは、ゲーム十字軍の原稿書きに使った場合を想定してサンプルを作成してみた。

文章中のタイトルや小見出しにつかう拡大文字や重要事項につける下線などの修飾機能も基本的なものは用意されているし、表作成用の罫線機能もある。

SRAMに記録されるユーザ辞書や外字登録、学習辞書などをディスクにセーブできるので、これを使って用途別辞書ディスクを作っておくと便利だろう。

MS-DOS仕様のワープロソフトとデータの交換をしたり、文書をパソコン通信で送ったりすることも可能なので、応用の範囲は広そうだ。

MSX・FAN3月号P28　ゲーム十字軍

スナッチャー

このゲームにはかなりの隠し画面やメッセージが多いことが判明した。そこで、ここでは全部ではないが比較的発見しにくいものを総決算してみた

ACT 1

◀工場跡

緊急出動がかかってさあやるぞ。なかに入れたら…話す力すると、いきなりスナッチャーらしく、ハエを感知してしまうというわけだ。どうでもいいけど、距離数までわかってどうする？

↑センサーの反応がいいからと

◀ギブスン家

書斎にある5インチディスクのブラックジョークでウソのゲーあらゆることをすべてやり終ってみる。そしてまた書斎にもし工場跡でハエに出会っておか

←しばらく待つとウソだと出て

←まさかこのテのが2度あると

◀ギリアン家

さて、ここらでちょっと捜査宅に行ってみるとするか。

せまい我が家ながら、居間のっていたりする。なんといってであたりを4回ほど見てみると「見る」「？？？」でCDとわとで「聴く」をすると、CDプるのだ。

←早くも気づいた人が多かった

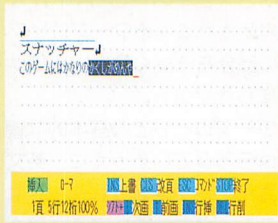
◀ジョイディビ

「見る」「店内」を3回やるゲーム名がハッキリとはわからまう。

←ワゴンを発見したところ

印字サンプル　文章作成に徹したこのソフトのサンプルには毎月しめ切りまえに地獄を見る本誌の原稿を。

連文節変換



↑連文節変換はまとめて入力したものを一括して変換してくれる

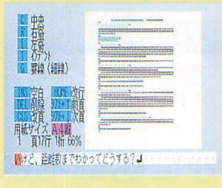
↑はじめの文節をリターンキーで確定。つぎの文節を確かめて

↑使いたい文字に変換したら確定。またつぎの文節を入力

いろいろな編集機能

↑文字の修飾、文章の編集、ファイルの処理などの機能メニュー

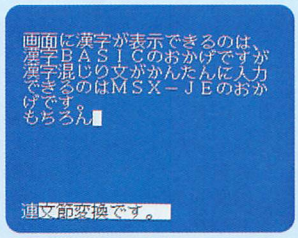
レイアウト表示



↑文書全体のイメージを見ることも可能

※印字サンプルは65パーセントに縮小したものです　使用プリンタ　ブラザーM-1024IIP/X

フロントエンドプロセッサ



↑MSX2+の漢字BASICでも、連文節変換をするには、フロントエンドプロセッサが必要だ

MSX-WriteIIは、「MSX-JE」に基づいたVJE-80Aという「フロントエンドプロセッサ」を内蔵している。ことばが見慣れないものばかりでむずかしそうに見えるが、じつはそんなにむずかしいことをいっているわけではない。

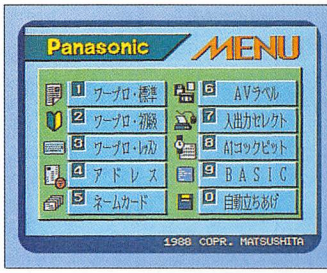
フロントエンドプロセッサ（FEPという略語で呼ばれることもある）とは、かんたんにいうとユーザーが入力しようとする日本語と、パソコンやワープロソフトとのあいだをとりもつ窓口的な機能を持つものだ。

ふつうのパソコンには漢字のキーがないので、漢字をそのまま入力することができない。そこで、まず、かな（またはローマ字）を入力する。ユーザーから受け取ったかな文字の情報をもとに漢字混じりの日本語に変換していく機能を持つものがフロントエンドプロセッサだ。どのワープロソフトもかならずフロントエンドプロセッサを使っている。

MSX-JEとは、アスキーが定めたフロントエンドプロセッサの規格の名前で、この規格に準拠したフロントエンドプロセッサなら、どのMSX-JE対応ソフトでも使うことができるようになっている。たとえば、文書作左衛門はMSX-JEが必要だが、MSX-JE準拠ならばどのフロントエンドプロセッサでも使えるのだ。HB-X1DJや日本語カートリッジに内蔵されているMSX-JEが使えるのはもちろん、WriteIIやワープロカートリッジに内蔵されているMSX-JEだって使えるわけだ。

ワープロ用語辞典

外字　もともと企画外の字という意味だが、ふつうはユーザーが自分の好きなように文字のパターンを作成して使用できる字を指している。通常、24×24ドットの文字パターンをユーザーがデザインして登録する。もとから漢字ROMにあった字のパターンを修正して特殊な文字を作ったり、イラスト的な文字を作ったりと応用範囲は広い。BASICのスプライトパターン定義のようなもの。



FS-A1WX内蔵の本格ワープロと同等の機能

ワープロカートリッジ

●発売元＝松下電器産業☎06-908-1151　●価格＝24,800円　●3月下旬発売予定
●対応機種＝MSX2/2+(VRAM128K)　●媒体＝ + (システムディスク)

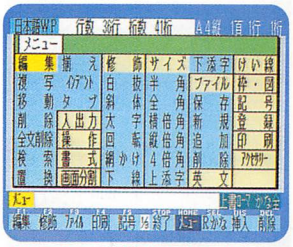
多機能なソフト

MSX2+のFS-A1WXに内蔵されているワープロソフトの部分をそっくりカートリッジにしたソフト。

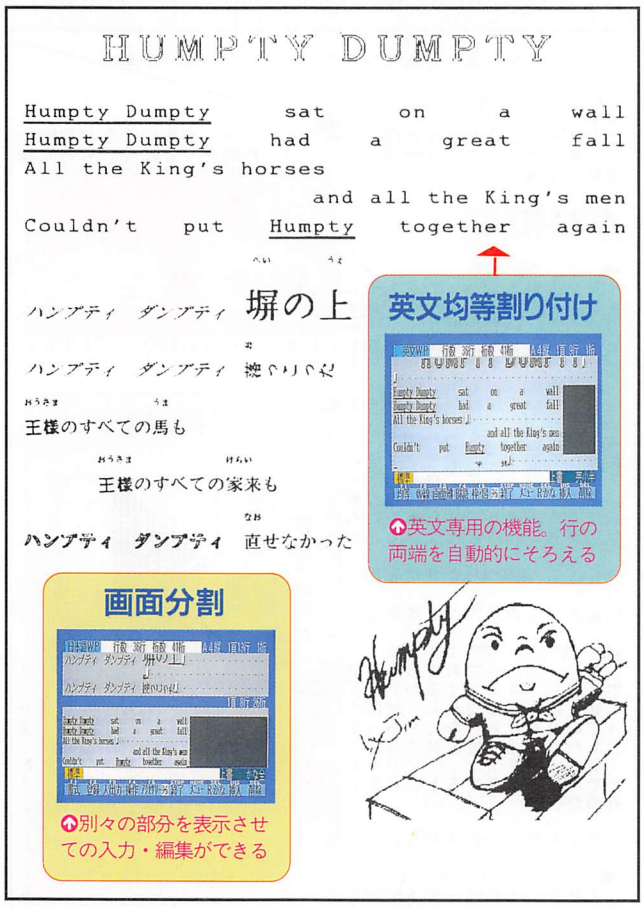
ワープロとしての基本的な機能はそろっているうえに、英文入力モードや画面分割モードなどユニークな機能もある。BASICなどの画像データを文書中に取りこむこともできる。

操作については少していねいすぎるぐらいに細かく指示してくれるため初心者にも使いやすいだろう。マニュアルがなくても十分使いこなせる親切さには感心した。

ほかにも、下のカコミで紹介しているような機能を備えた多機能ワープロソフトだ。



↑すべての機能がわかるメニュー。ここからでも機能を選択できる



英文均等割り付け

↑英文専用の機能。行の両端を自動的にそろえる

画面分割

↑別々の部分を表示させての入力・編集ができる

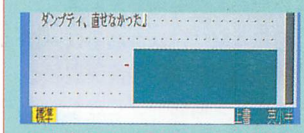
印字サンプル　楽しく豊富な機能を紹介するために悩みぬいたあげく、マザーグースをサンプルに選んだ。

サイズと修飾

↑標準サイズの全角を基準にして半角、横倍角、縦倍角、4倍角と読みがななどにもつかえる上添字、下添字などが用意されている

↑白抜、斜体、太字がある「強調」、文字の向きをかえる「回転」、濃淡がある「網かけ」、4種類の線がある「下線」が使える

図形枠



↑文書中にイラストや図形を使うときは1ページにつき1つの画像が使える。画面上ではイラストなどは表示されない

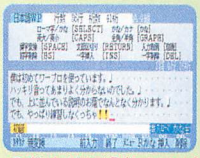
※印字サンプルは65パーセントに縮小したものです　使用プリンタ　松下FS-PK1

ほかにもいろいろな機能がある

はじめてワープロを使う人には練習モード、機能を覚えていない人には初級モードと用意されていて買ったその日から使うことができる。

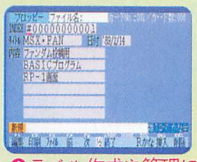
住所管理のできる「アドレス」や各種のラベルが作れる「AVラベル」などの内蔵ソフトは、検索・置換機能、一覧表作成機能などを備えていて、かんたんなデータベースとして活用できるだろう。

ただのワープロではなく、パソコン上でワープロを使うのだからそれなりの機能をというメーカーの気合いが感じられる。



↑基本的な操作方法がすぐわかる練習モード

↑人物データをファイル管理する「アドレス」

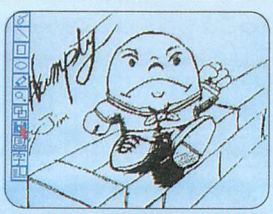


↑ラベル作成や管理に使える「AVラベル」

イメージスキャナ

サンプルの右下の絵は、ボールペンでかいたイラストを別売りのイメージスキャナFS-RSU1W(写真下)を使って取りこんだもの。ただし、インターフェイスカートリッジFS-IFA1(9800円)も必要。

↑イメージスキャナFS-RSU1W(2万4800円)

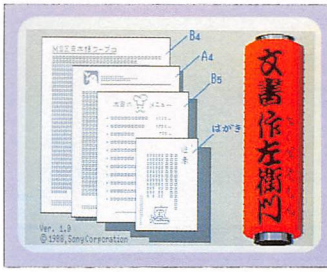


↑イラストをスキャナで取りこんだ画面。修正もできる

いったん取りこんだ画像を一度ディスクにセーブしてからそれをワープロカートリッジ側の画像作成画面で読みこんで使う。ちなみに、ワープロカートリッジでは、同じ要領でグラフィックエディタやBASIC上で作った画像も取りこむこともできる。

ワープロ用語辞典

全角　漢字の標準の文字の大きさのこと。ワープロソフトによって画面上の文字の大きさは異なるが、印字したときはほぼ同じで、4ミリ弱四方の大きさが標準。半角文字になると、横幅が半分になる。倍角文字には2種類あって、縦倍角は縦が倍、横倍角は横が倍、4倍角は、縦横とも倍の大きさの文字のこと。ここで紹介したワープロソフトでは使えないが、縦横の倍率を自由に決められる自由倍角というのもある。



イラストがたくさん使えて楽しい文書が作れる

文書作左衛門（ぶんしょさくざえもん）

●発売元＝ソニー☎03-448-3311　●価格＝6,800円（ほかにMSX-JEが必要）　●発売中
●対応機種＝MSX2/2+（VRAM128K）　●媒体＝2DD（システムディスク＋イラスト集：２枚組）

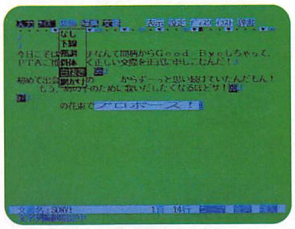
遊び心のソフト

このソフトはMSX-JE（P101参照）が必要。おもにHB-F1XDJ用に作られたのだが、ソニーのMSX標準日本語カートリッジHBI-J1（1万7000円）を使えばMSX2などでも使用できる。

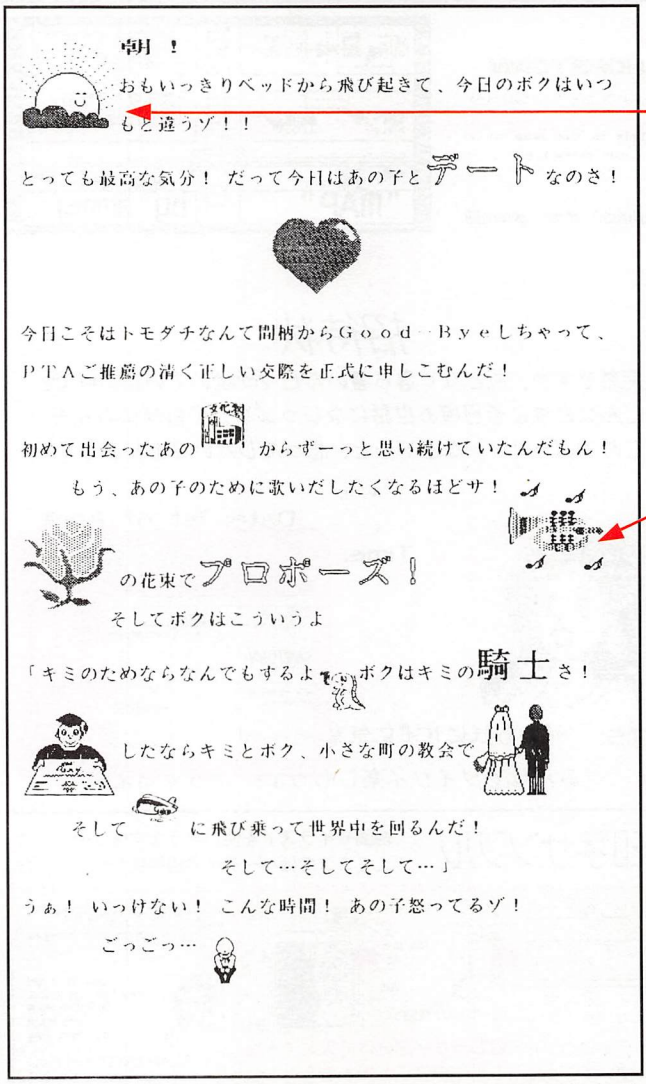
このソフトの特徴は、１文書に付き10種類までのイラストを登録して好きな場所に配置できること。サンプルでは標準と４倍の2サイズしか使っていないが16倍のサイズも使える。

付属のイラストディスクには約100種類のイラストが入っていて、それをもとにイラストを作り直したり、オリジナルイラストを作成することもできる。

画面の表示色は10タイプのなかから選択できる。インタレースモードのため画面がちらつくのが気になるが、必要な機能はそろっていて、イラストをうまく使えばおもしろいことのできるソフトだ。



文章の入力・変換の要領はほかと同様。編集機能も充実している

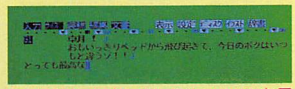


印字サンプル

付属のイラスト約100種から10個を選んで使えるソフトなのでやっぱり絵日記にしました。

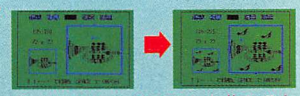
イラスト機能

文書中のイラストを表示させるとこうなる。黒い線がイラストと文章とのバランスを示す



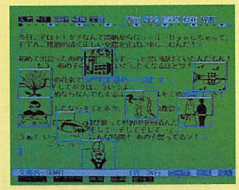
文章入力中にはイラストは表示されない。イラストはこのように番号で指定して置いていく

オリジナルイラストも

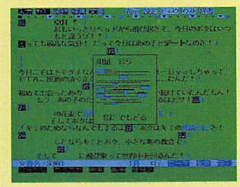


オリジナルイラストも作れるし付属のイラストの修正もできる

イラスト表示とレイアウト表示



イラスト表示機能。バランスを見る



イラストも含めたレイアウト表示

※印字サンプルは65パーセントに縮小したものです　使用プリンタ　ソニーHBP-F1C

弟『はがき書右衛門（かきえもん）』

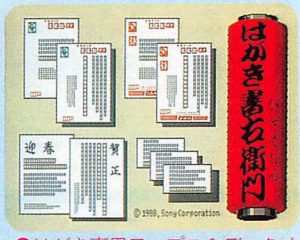
作左衛門と同様、おもにHB-F1XDJ用に作られたはがき専用ワープロが『はがき書右衛門』（7800円、2DD3枚組）。これも作左衛門と同様、MSX-JEが必要だ。

毛筆フォントデータの入ったディスクが付属しているので、毛筆タッチの文字ではがき文書を印刷できる点がまず目立つ。ほか、ふつうの書体でも４倍角や文字修飾ができるなど、はがきの裏に書く文書を作成するには十分なワープロ機能を備えている（８文書まで登録可能）。ただし、文書作左衛門のようなイラスト機能がないのはちょっと残念。

じつは、このソフトはむしろ、はがき専用住所管理データベースとしての機能のほうがメインのようだ。約1000件のアドレスをカード式に管理していて、複数の項目を指定しての検索や、いくつかのカードをひとまとまりに扱うグルーピング機能がある。また、カードごとにはがきの表書きをするときの敬称を指定でき、表書きも縦書き、横書き、あて名シール印字などが選べる。

また、通信カートリッジと組み合わせれば、オートダイアルが可能なのだ。

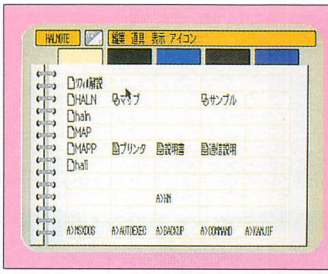
弟もなかなか優秀だ。



はがき専用ワープロ＆データベースはがき書右衛門のタイトル画面。まあ、おにいさんにそっくり

ワープロ用語辞典

編集機能　ワープロの基本機能。ある部分を別の場所に移動・複写する機能（コピー・ペースト、格納・貼付などとも呼ばれる）や、ある範囲を削除する機能などのほかに、文書中の特定の文字列を探し出したり（検索）、それを別の文字列に置き換えたり（置換）する機能がある。また、文字の位置を左右の端にそろえたり、中央でそろえたりする機能も基本的な編集機能のひとつである。



HALNOTE(ハルノート3点セット)

●発売元＝ハル研究所☎03-252-5561　●価格＝29,800円　●発売中
●対応機種＝MSX2/2+(VRAM128K)　●媒体＝2DD+2DD(システムディスク：同じものが2枚)

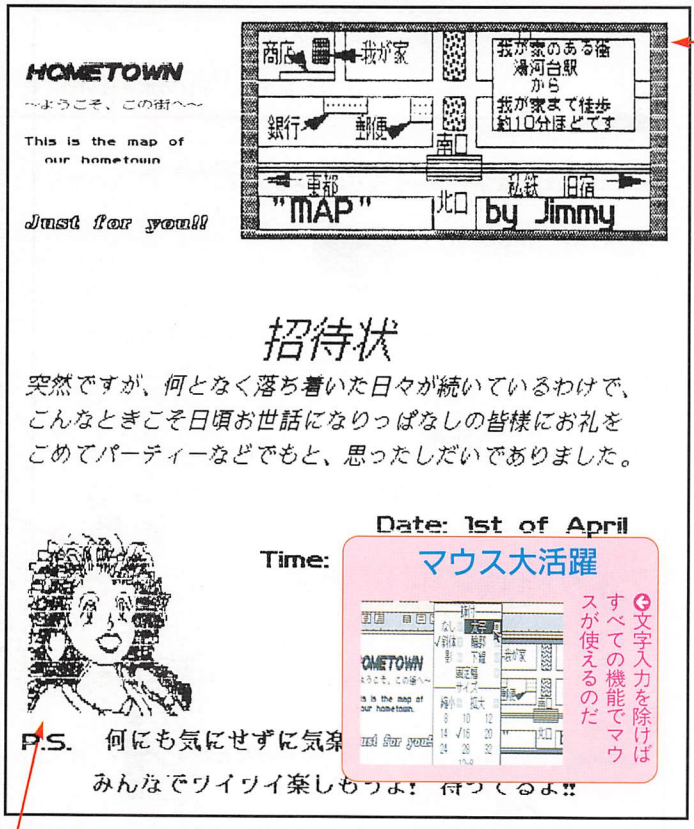
「見せる」を考えたソフト

HALNOTEとはいくつかのソフトをまとめるシステムの総称でここではその基本システムの日本語ワードプロセッサと図形プロセッサを使ってみた。

英文書体が4種類、サイズが10種類、影などの修飾が5種類など文字の修飾機能はピカ1。日本語プロセッサのなかのグラフィックツールでイラストなどもかけるし、パッケージ内の図形プロセッサで図形を作り、日本語プロセッサのなかに組みこむこともできる。画面上に改行マークが表示されない点はちょっと使いづらいが、見せる機能は抜群のソフトだ。

パッケージ内にはもう1つテキストエディタという文章入力専用のソフトがあり、こちらに長い文章を入力するのに適した編集機能が備わっている。この文書は日本語プロセッサに読みこんでいろんな味付けも可能だ。

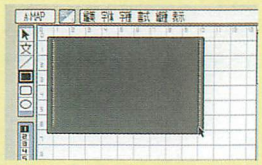
ほかにもここでは紹介しきれないほど多彩な機能がある。



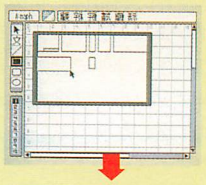
印字サンプル

地図やイラストを使いそうな文書は……と考えてここではパーティの招待状を作ってみた。

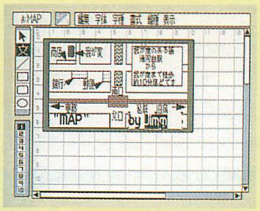
図形プロセッサ



図形プロセッサでマップを作りはじめる



いろんな線や網模様が使える

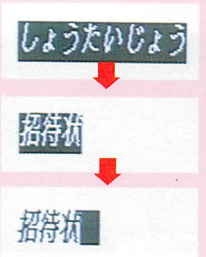


これを日本語プロセッサに組みこんでサンプルを作った

マウス大活躍

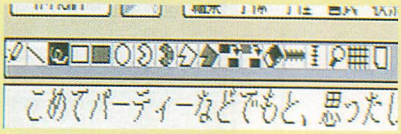
文字入力を除けばすべての機能でマウスが使えるのだ

入力と変換

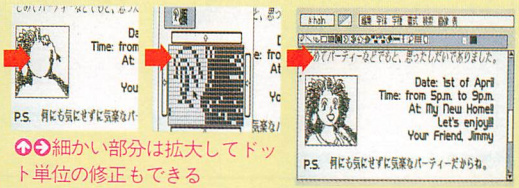


文字修飾のかかった状態で入力、変換を行う

イラスト



日本語プロセッサ内にあるグラフィックツールの豊富な機能メニュー。じつに使いでがある



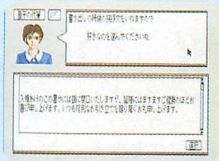
細かい部分は拡大してドット単位の修正もできる

統合化ソフト

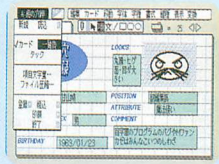
HALNOTEという世界にマウスを持って入っていくといくつかの個性あふれるソフトに出会う。それぞれに得意技があり、それらをうまく使いわければどのような文書に出会ってもこわくない……。

と、まるでRPGのようだけど、実際、HALNOTEというシステムのもとに集まった各分野のソフトたちは心強いパーティのメンバーのようなのだ。もとからある日本語プロセッサや図形プロセッサのほか、別売りのデータベースソフトや文書自動作成ソフトなど各分野で力を伸ばしているソフトを使いわけ、それらのデータや機能をHALNOTEのシステムを通じて共有するというのがHALNOTEの世界なのだ。

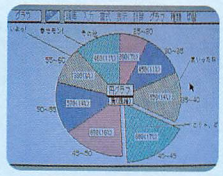
右で紹介した以外に、図形通信プロセッサ『Gterm(ジーターム)』(1万円)もある。



『直子の代筆』。代筆ソフト。いくつかの質問に答えていくと、あとは自動的に用途に応じた文書を作り出してくれる(2DD・9800円)



『GCARD(ジーカード)』。自由にカードがデザインでき、それを使ってファイルの管理ができるカード型データベース(2DD・1万2800円)



『GCALC(ジーカルク)』。表の形で集計、計算して、そのデータをもとに棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフなどを作成する(2DD・1万4800円)

ワープロ用語辞典

学習機能　日本語には同音意義語が多いため、1つの読みにいくつもの変換候補がある(たとえば、「こうせい」には「構成」「公正」「校正」「攻勢」など)。ところが、次に同じ読みのことばを変換するときはまえに変換した文字を覚えていて、最初に出してくれる。これが学習機能だ。このためにワープロを使いこんでいくと、自分のよく使う単語が変換候補のまえのほうに出てきて、使いやすくなってくるわけだ。

※印字サンプルは65パーセントに縮小したものです　使用プリンタ＝ブラザーM-1024IIP/X

ワープロソフトよ、どこへ行く

さて、これで4タイプのMSX用ワープロソフトを見てきたわけだが、それぞれに特徴があって1つを選ぶとなると困ってしまう。最終的には自分の目的にあったソフトを選ぶしかないわけで、この記事はそんな人たちのための参考になるように作ったつもりだ。

■ワープロ症候群

最近はワープロを持つ人が増えたせいか、ファンダムなどの投稿にもプリンタで打ち出した手紙がわりとある。

ワープロの文字はたしかに読みやすい。でもそのぶんまちがいなどが目立ってしまい、あきれるものもなかにはある。

ワープロを買ってほとんどの人がかかる病気にワープロ症候群というのがある。ふつうないようなむずかしい文字がすぐに出てくるのでついつい漢字が多い文書を作ってしまう病気である。これにはほかのタイプもあって、わざわざひらがなばかりを使う症状、修飾文字を多用する症状などである。

しかしこれらの症状はまだ軽いといえる。最悪なのは打ちまちがいを直さずに送ってくるタイプである。これではなんのためにワープロを使っているのかわからない。せっかくワープロには文書を修正する編集機能がついていて何度でも作り直せるというのに。

■ワープロは使う人しだい

ひらがなを漢字に変換するのはワープロでもそれを確定するのは人間だということを忘れないでほしい。使う人しだいでワープロの価値は決まるのだ。

印刷時の書式をうまく設定して、原稿用紙などを使ったり、コピーした写真の上に印字したりするのもきれい。印字したものを何段階にも拡大コピーしてノートなどのタイトルに使ったりと、アイデアしだいでワープロは遊べるのだ。

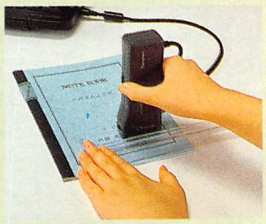
ワープロカートリッジでカセットなどのインデックス、文書作左衛門のイラストで手作りシール、Write II で詩を書いてHALNOTEでバースディカードなどなど。白黒の文書だって、ぬり絵をしたり紙の色をかえたりすれば楽しい。

ほかに自分だけのカレンダーやレターセットなどもワープロを使えばかんたんに作れてしまう。ワープロソフトの可能性はユーザー次第で広がっていく。あとは自分の好みにぴったりあったソフトが見つかればいいのだけど……。これからも新しいワープロソフトが出てくることだろうけれど、あまり迷わずにすむように、ユーザーが自由に機能を選択、拡張できるものになるのが理想だと思う。

遊べるプリンタ

3月号のFFBでも紹介したが、松下のU1シリーズ用ハンディプリンタFS-PU1B（1万6800円）は、FS-IFA1（P102参照）と組み合わせるとMSX用の簡易ワープロ付きプリンタになる。ノートなどふつうには印字できないところに文字を印刷して楽しめるわけで、ほかのワープロやプリンタとはまた別にチェックしておきたい。

こんなふうにプリンタのほうでもいろいろあると楽しい。



いろいろ遊べるハンディプリンタ。ただし、一般のプリンタとしては使用できない

ワープロソフト機能一覧

各ソフトの基本的な機能を一覧表にしてみた。編集機能については基本的なもののみを各ワープロソフトの呼び方にならって記入した。

	日本語MSX-WriteII	ワープロカートリッジ	文書作左衛門	HAL NOTE
発売元	アスキー	松下電器産業	ソニー	ハル研究所
入力・変換機能	ローマ字かな入力／かな入力／JISコード入力 連文節変換（かな40文字まで）	ローマ字かな入力／かな入力／区点コード入力／記号入力 連文節変換（かな32文字まで）	ローマ字かな入力／かな入力／JISコード入力 連文節変換（かな32文字まで）	ローマ字かな入力／かな入力／記号入力 連文節変換（かな40文字まで）
辞書機能	約4万3千語の漢字辞書 ユーザー辞書約700語 （読み8字、表記4字の場合） 外字登録SRAM上に63字まで	約5万8千語の漢字辞書 ユーザー辞書約140語 （読み5字、表記6字の場合） 外字登録1文書中に最大40字	漢字辞書とユーザー辞書はMSX-JEに依存 短文登録100字10文字以内 外字登録31字	約5万9千語の漢字辞書 ユーザー辞書約500語 外字登録ディスク上に96字
文字サイズ	標準・横倍角・縦倍角・4倍角	標準・半角・横倍角・縦倍角・4倍角・1/4倍角（上下添字）	標準・半角・横倍角・縦倍角・4倍角	8×8から32×32まで10種類（英文4書体）
文字修飾	網かけ3種、下線3種	網かけ2種、下線4種、白抜き、斜体、太字、回転	下線、太字、網かけ、（HBP-F1/C使用時）斜体、白抜き	斜体、太字、輪郭、影、下線
おもな編集機能	置換・検索・格納・切取・貼付・レイアウト表示・揃えほか	置換・検索・移動・複写・削除・レイアウト表示・揃えほか	置換・検索・コピー・ペースト・カット・表示・揃えほか	置換・検索・複写・切取・貼込・揃え・マージン設定ほか
漢字ROM	第1水準・第2水準漢字ROM内蔵	第1水準・第2水準漢字ROM内蔵	漢字ROMなし	第1水準・第2水準漢字ROM内蔵
対応プリンタ	各種MSX標準24ドット漢字プリンタのほか、NEC PC-101/201系プリンタに対応	FS-PK1、FS-PW1、FS-P400、HBP-F1等に対応	HBP-F1、HBP-F1C、PRN-M24IIに対応 PRN-M24（第2水準の印字不可）も使用可	各種MSX標準24ドット漢字プリンタのほか、FS-PW1、MSX・MSX2内蔵のプリンタ、PC-PR101系に対応
その他・備考	MSX-JE（VJE-80A）内蔵 MS-DOS形式のファイルとの互換性あり ほかメモ機能あり	MSX-JE内蔵 マウス対応 MS-DOS形式のファイル、FS-4600F、FS-4700F、FS-4500、FS-PW1との互換性あり	MSX標準日本語カートリッジなどのMSX-JEが必要 MS-DOS形式のファイルとの互換性あり	マウス、ライトペン対応 変換方式は高速度と高精度の2タイプあり MS-DOS形式のファイルとの互換性あり

ワープロ用語辞典

ユーザー辞書　ユーザーが自由な読みで単語（ふつうの意味での単語とはかぎらない）を登録しておくもの。たとえば、「ファンダム」という単語を「ふ」という読みで登録したユーザー辞書を作っておくと、次からは「ふ」と入力するだけで「ファンダム」に変換される。自分のよく使うことばをユーザー辞書に定義しておけば、入力・変換の作業がスムーズになる。

3月18日発売予定

T&Eのソフトがめいっぱいのディスクマガジン

FAN-NET

Pana Amusement Collection

ディスクパック

パナ・アミューズメント・コレクション

パナソフトセンター
☎03-475-4721

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	2,980円

※あーぱーみゃあどっくとアイドルは一部2+専用

T&E特集と銘うって、新PAC(パック)登場!!

先月号のカミングスーンのカレンダーのページで、突然名前を出したために、このソフトを生ディスクの2本パックと勘違いした人もいたようだ。残念でした。これはれっきとしたディスクマガジンなのだ。いくつものソフトが凝縮されて、いろんな娯楽を提供してくれる。さすが「パナ・アミューズメント・コレクション」というところ。一連のパックシリーズっぽいけど、夏に発売予定のパック3(MSX2+と関係があるらしい)とはまた違うという。でも、いちおうパックの仲間なのだ。ううむ、ややこしい。要するに急だったってことかな。

で、今回のテーマは大T&Eソフト特集。ほとんどの内容がT&Eソフトの作ったものだ。『レイドック2』のパロディ版『あーぱーみゃあどっく』、グラフィックエディタ『EASY』、『フンフンばすけっと』などなど。それと、ほかのソフトハウスからの情報などギュウギュウづめの内容になっている。T&Eのほかには、マイクロキャビンからと、もちろん松下電器のPAPからの参加もある。そしてMSX2+の自然画だってあるようだし、奥の深いものを感じる。3枚組みで2,980円。

タイトル画面はおもちゃ箱の楽しいイメージ!

名古屋版レイドック2は大笑いのおちゃらけ版

2+専用のシューティングゲーム『レイドック2』が発売になって話題をよんだけど、ディスクパックにはその名古屋風パロディ版が入っている。松下の年末のイベント会場で見たという人も多いだろうけど、名古屋城や有名なエビフライが登場する。これも2+専用だ。本来は横スクロール面だけだけど、今回はスペシャル版ということで、MSX2でも楽しめる縦スクロールをくわえての登場だ(ただし2+じゃないとやっぱり横スクロール面はできない)。さて、最後の大ボスは名古屋城。こいつの弱点は名古屋コーチンによる攻撃(?)だ!

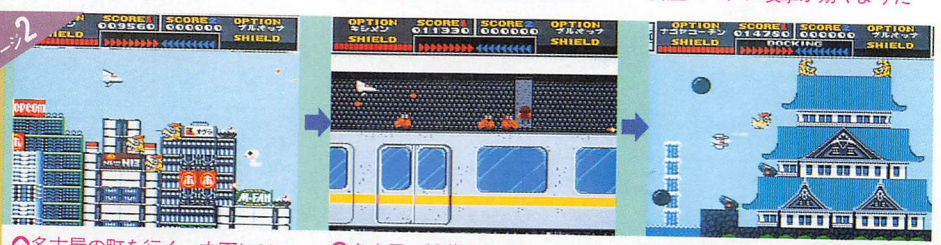
MSX2/2+面

スタートしてすぐなのに、手裏剣みたいのがヒュンヒュン怖い

T&Eのキャラが団体で飛んでくる。かわいいくせにしぶとい

ついに大ボスの名古屋城だ。名古屋コーチン攻撃が効くようだ

MSX2+専用面



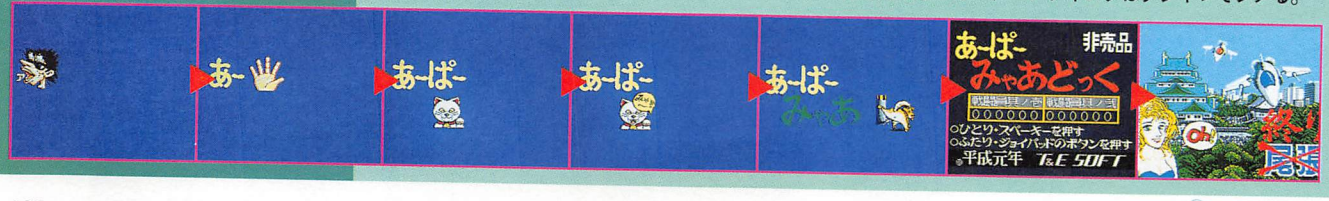
名古屋の町を行く。右下にMファンの看板が見えてきた

名古屋の繁華街にある地下鉄の栄駅。チョコボールの鳥が笑える

再び名古屋城の登場。堀からの噴水攻撃と大砲で逃げ場がない

こりにこったタイトル画面

『あーぱーみゃあどっく』のタイトルは絵が出て字の出る特殊効果をねらい、エンディングはダジャレでシメる。



©MATSUSHITA

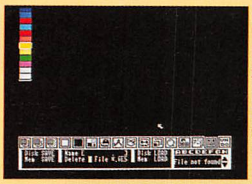
グラフィックエディタでいろんな遊びを楽しむ

『ピクセル』という有名グラフィックツールをもつT&Eから、その改良版的『EASY』を提供。道具というのは使えば使うほど、よい物になっていく。開発室で静かに育ってきたツールだから、期待大だ。ディスクパックに入れるには、それだけで全部を占めてしまうので、今回をふくめて3回に分けて連載される。第1回目はその入門編。グラフィックエディタを使って絵を描く、つぎにその絵を15パズルにする、そして環境ソフトにしてしまう、の3段階システムだ。グラフィックエディタの使い方は複雑ではないけれど、ゆっくりマニュアルにそって進めていったほうがはるかに使えるようになる。さらに、おまけとして『サイオブレード』のゲームデザイナー中島健二氏によるグラフィック講座もある。

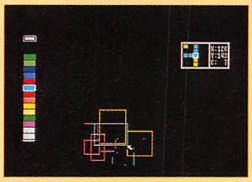
この講座から始めてみてもいいかもしれないね。

グラフィックエディタ

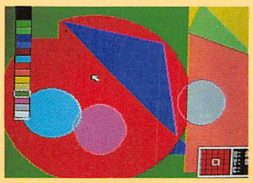
四角、円、線、色、色塗り、試しにクルクル絵を描いていけば、自然と抽象派の絵ができあがる。もしかしたら天才かもしれない！



下で機能を選ぶ



四角で遊んでみる



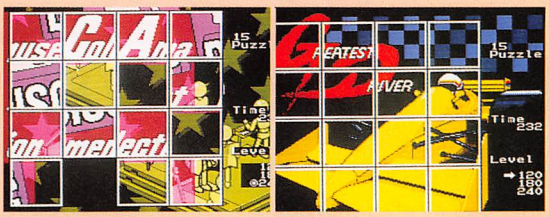
円と色で楽しむ

環境ソフト

エディタで描いた絵を、瞬時に環境ソフトに変えてしまう。特殊効果と、FM音源のBGMつきで終わることなくつづく。

15パズル

エディタで描いた絵を15個に分けられた板をすべらして絵を元にもどす「15パズル」にする。でも時間内にやり終えるのはきつい。

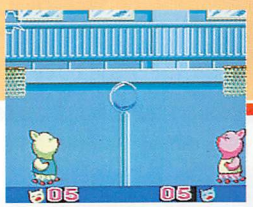


ふんふん鼻息でシャボン玉をバスケットに入れて！

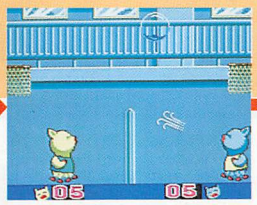
ぶた2匹がネットを境に1匹ずつ向かいあっている。ぶたくんたちはお得意の鼻息で、まん中にふんわり落ちてきたシャボン玉を敵の陣地のバスケットに入れっこする。『フンフンばすけっと』は、そういう素朴でかんたんなゲームだ。

最初はそれぞれ5点もっていて、自分のバスケットに入れられたり、自分の陣地内に落っことしてしまったら減点。先に0点になってしまったほうが負けというルール。鼻息の攻撃は、『R・TYPE』の波動砲のように長く押さえていると最大級のもの、すぐ放すと小さいものが出るようになっている。鼻息を出す方向と勢いを考えながら移動（攻撃をしながらの移動はできない）し、そして息をいっぱいためこむ。これがぶたくんにとって、死ぬほど苦しいらしい。足がジタバタともがいていて、なんだかけなげだ。

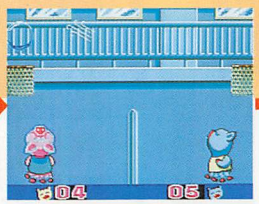
そうこう友だちとムキになって遊んでいると、自分がぶたになった気になる。恐ろしい！



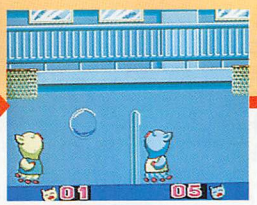
さあ、呼吸を整えて、位置について、よ〜い！



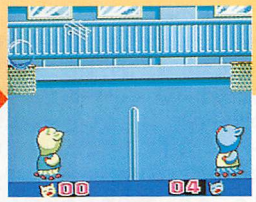
左の子が優勢かと思いきや、右も負けてはならじ！



ああ〜、バスケットに入るぜ。がんばれ、踏んばれ！



おっと、このままでは下に落ちてしまうではないか



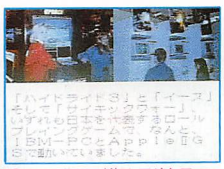
ついに、左の子が負けてしまうのですね。う〜む！

まだまだいろんな企画が山ほど待っている

いままで紹介した以外に、マイクロキャビンからテキストAVGの『不思議の国のアリス』と最新情報。そして、松下電器PAPからは冬のイベントでイベントスタッフに申しこんだ人を中心にプレゼントや裏話、春のイベントの最新情報もいっぱいの『イベントスタッフコーナー』。さらに、アイドルの『スペシャルピンナップコーナー』。2+の自然画と、それを変換した2用の画面で対応、などなど。これは期待できそうだね！

文字ばかりのテキストAVG『アリス』

春の松下のイベントに行ってキミもスタッフに



T&Eの横山副社長の体験USAレポート！

発売中

新作4本をひっさげ、ゲーコレに番外編まで登場

KONAMI GAME COLLECTION

コナミゲームコレクション番外編

つるりん

コナミ

☎03-264-5678

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	64K
セーブ機能	
価格	4,800円

3分野、全7本のゲーム群

このゲーコレ番外編には、3ジャンル、7タイトルのゲームが入っている。ジャンルを選んで遊ぶゲームを決めれば、ディスク1枚で7倍楽しめるのだ。

ジャンルは、以前発売になっているコナミのゲーム3本を集めた「コナミレトロゲーム」、ハイパーシリーズ的に単純にスカッと楽しむゲームを2本そろえた「一発ゲーム」、最高4人までじっくり楽しむゲーム2本の「パーティーゲーム」の3種類にわかれている。しかも、番外編のゲームは、すべて『スナッチャー』の専用カートリッジに対応していて、SCCの音楽で遊べるのもうれしいね。

まず、3つのジャンルからひとつを選ぶのだ

ジャンルを選ぶとつぎはゲームの選択。7本もあるとまよったりして……

おなじみレトロゲーム

「コナミレトロゲーム」には、以前発売された「ロードファイター」、「ハイパーラリー」、「ピポルス」の3本が用意されている。どちらかというと、ゲーコレの1～4のジャンルにもれた3本が入っているというような感じだが、どれも、おもしろさは満点。「ロードファイター」のスリルたっぷりのアクション性、「ハイパーラリー」のシビアさ、「ピポルス」のほのぼのとしたおもしろさ、気がつくと必死になって遊んでいたりする。ゲーコレシリーズすべてにいえることだが、いまさらながらコナミのゲームはすごいと知らしめるソフトだ。

ハイパーラリー

スタート。規定の順位は650位

カーブではぐぐぐっと遠心力が！

やった、規定の順位に入った

ラリーというのは、最近では、テレビでパリダカなどと耳にする、あのカーレースのこと。

この「ハイパーラリー」は、3D表示の本格ラリーゲームだ。各チェックポイントまでを、規定の順位以内で通過しないと失格。ぶじに通過すれば、つぎのコースへというわけだ。また途中での給油はないので、むだに燃料を使うとチェックポイントにたどりつけないというシビアなゲーム内容だ。

つぎのコースに挑戦だ

ロードファイター

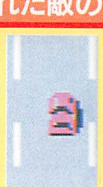
車に乗ると一度はぶっとばしてみたくなる。そんな願望を満たしてくれるのが、この「ロードファイター」。じゃまする敵の車を左右にかわしながら、ひたすらゴールまで走るカーレースゲームだ。規定の燃料で走りきらないとゲームオーバー。途中に出てくるハートを取れば少しだけ燃料を増やしてくれる。また、敵の車もあらゆるパターンでキミの妨害をしてくる。コースには、オイルなどもこぼれていてスピンもしばしば。カウンターをあてて切りぬけろ！

ひたすら走るのみ

コースは先へ進むほど、せまくなったりしてつらいのだ

性格づけされた敵の車たち

緑の敵は、ほとんど単なる障害物



ピンクは、近づくとぶつけてくる

レベルBだと後方からくる青い敵

トラックに当たるとクラッシュ！

ピポルス

闇の妖精たちに光がうばわれた。少年ピポルスは、光がつまっているという幻の水晶玉を求めて、メリーランドへむかうのだった。

というわけで、途中妨害してくる敵を倒しながら、多くの世界を旅していくアクションゲームだ。

敵はかわいいけど、ハートで攻撃しよう

各界をぬけると別れ道で左右選択

メリーランドまでの道のりは長くけわしい

©コナミ

瞬間快楽の一発ゲーム

この番外編には、コナミの新作ゲームが、おまけとして2ジャンル入っている。そのうちのひとつ「一発ゲーム」には、瞬時に手軽に楽しめる2本のゲームが用意されている。

「つるりん君」と「はいぱーそーめん」が、それ。どちらも、めんどうくさいルールぬきで、ただひたすらキーをバシバシッとたたいて楽しむハイパーシリーズのノリなのだ。登場するキャラクタもユニークで、「はいぱーそーめん」のオープニングデモなど、思わず笑ってしまう場面もちらほらと……。

つるりん君

小坊主つるりん君は、お供えのもちが食べたくて、お経をあげる和尚(おしょう)の目をぬすみ、ひとつ、またひとつともちを食べる。てな具合に、主人公つるりん君を左右に動かし、すばやいキー操作でもちを12個取れればクリア。ゲームはこれのくりかえしで、単純だけどスリル満点で楽しい。

和尚が見てないうちにすばやく手をのばし

さっともちをぬすみ食いするのだ

スタートとともに鐘の音が……

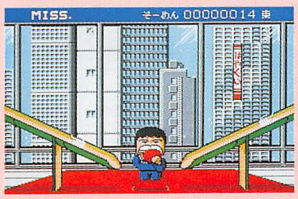
和尚に見つかると痛いめに

はいぱーそーめん

左右のトユから流れてくるそーめんをシュバババッと手を出し、ガバガバッと早食いするユニークなゲームだ。そーめんを3つ落とすとゲームオーバー。また、そーめんにまざって流れてくるもちを食べると一定時間動けなくなる。

これは取ってはならないもち

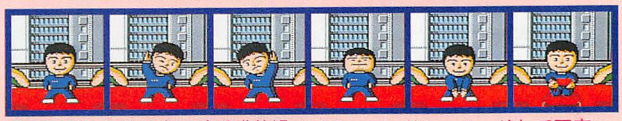
これが本命のそーめんだ



つぎつぎ食べなきゃ

うっひゃー

そーめんを3つ落とすとこんな顔に



これがうわさの(ウソ)準備体操。イチ、ニ、サン、シ、そして正座

コナミ流に楽しむパーティーゲーム

「一発ゲーム」とはうらはらに、友だちや家族といっしょにじっくりと遊べるのが、この「パーティーゲーム」だ。

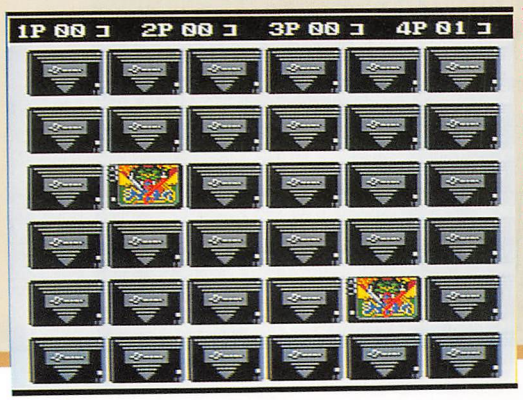
こちらも、コナミの新作がおさめられている。「タイトル合わせ」と「アゴボード」の2本だ。いずれも、2〜4人プレイ用で、だれにでもわかりやすい内容になっている。すでに発売されているコナミのゲームカートリッジの絵がらを使った「タイトル合わせ」など、ユニークな発想で楽しませてくれるというわけ。キミもコナミ流にパーティーゲームを楽しんでみては?

タイトル合わせ

コナミのゲームのカートリッジで、トランプの神経衰弱をしてしまおうという発想が楽しい「タイトル合わせ」。画面にぎっしりとならんだカートリッジを2つ裏がえして、同じ絵がらが出ればポイントとなりもう1回、ちがうとつぎのプレイヤーへという具合。本物のカートリッジでやっても楽しいかもね(無理かな?)。

較的かんたん

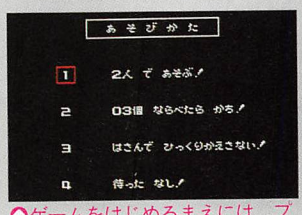
残り6つになるとまたまぜられてしまう



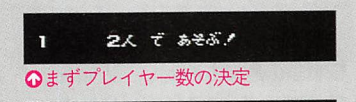
画面中にぎっしりとカートリッジがならべられている。ここから2つを裏がえして当てるのは至難のワザ。記憶力をたよりにさがしあてろ!

アゴボード

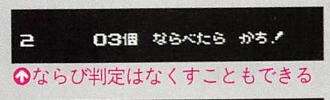
自分たちでルールを決めて、自分たちなりのゲームを楽しむ。そんな発想が生み出したゲームが、この「アゴボード」。一見オセロや囲碁のようなボードゲームだが、ルールを最初に自分たちで設定することにより、オセロもどきや五目ならべにもなる珍ゲームだ。人数、何個コマをならべればいいか、はさんだコマが自分のものになるか、置いたばかりのコマをキャンセルできるかの4項目についてルールを設定すればスタート。



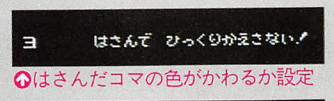
ゲームをはじめるまえには、プレイヤー同士相談してルール設定



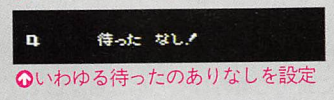
まずプレイヤー数の決定



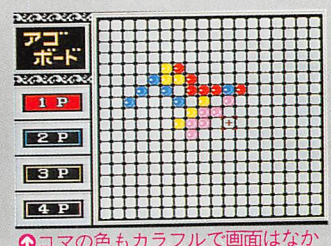
ならび判定はなくすこともできる



はさんだコマの色がかわるか設定



いわゆる待ったのありなしを設定



コマの色もカラフルで画面はなかなか。ゲームもとうぜん楽しい

発売中

FAN NEWS

MSXで読書する。そんな新感覚の電子小説
ノヴェルウェアシリーズの第1弾！

ドーム DOME

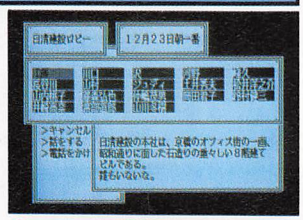
システムサコム
☎03-635-7609

媒　体	2DD
対応機種	MSX 2/2+(要漢ROM)
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	9,800円

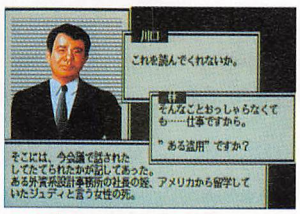
ノヴェルウェアっていったい何!?

小説を読んでいるときに「自分だったら、こうするのに」なんて思うことがあるよね。そういう読者の心理を取り入れ、物語に読者が参加できるようにしたのが、ノヴェルウェアだ。

『ドーム』は、全6章から成り立っていて、各章に読者(プレイヤー)がある範囲内(コマンド選択式だから自然に範囲が決まるわけ)で行動できるようになっている。そして、どう行動したかによって3とおりのエンディングが待っている。プレイヤーの行動しだいでは第2章あたりでエンディングを迎えることになるかもしれないわけだ。



コマンドは選択式。最初の行動範囲はせまいが、知識を得るにつれて行動範囲が増えていくぞ

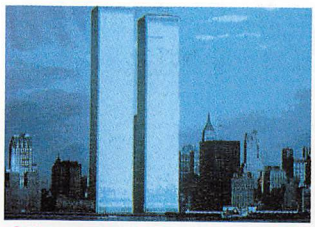


各章はメッセージ画面からはじまるので読み落さぬよう十分注意

ドーム計画がはじまる

夏樹静子原作のこの小説は、核戦争の危機を想定し、人類を核汚染から守る「核シェルター・ドーム」を造り上げようとする人々の物語。

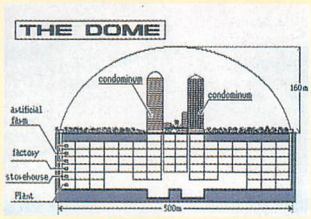
プレイヤーは、大手広告代理店の社員となって「ザ・ドーム」計画推進の中心人物として行動する。ドーム建設には莫大な費用がかかるが、その費用をすべて寄付で集めなくてはならないため、一般大衆にドーム建設の意義を理解させなくてはならない。ドーム建設が実現するか、しないかはこの活動によって決まるのだ。行動するときのコマンドには、持ち物、外出、移動、電話、考える、見る、話すなどがあり、広告活動に必要な知識を持つ72人の登場人物と会い、情報を集めたり、協力を要請しなくては……。



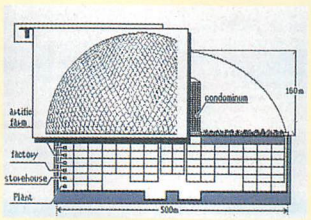
ドームのオープニングデモ。巨大な都市が核戦争によって、無残な廃墟と化していく。核戦争の危機を持つ、人類への痛烈な警鐘であろうか

これが「ザ・ドーム」だ！

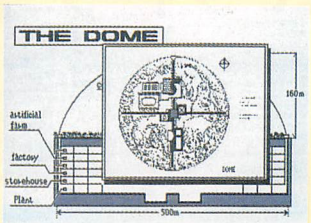
「ザ・ドーム」は、ネバダの核実験により、生まれたときから白血病に冒されていたジュディーというアメリカ留学生と、その恋人で設計技師の吉田が2人で考えたものだった。全面核戦争の危機から人類を守るための施設が必要だと願う、余命いくばくもないジュディーの最後の願いをかなえるために、吉田が考案した施設が「ザ・ドーム」なのである。ジュディーは、この構想の実現を夢みながらこの世を去ったが、彼女の夢はドーム計画として引きつがれていく。



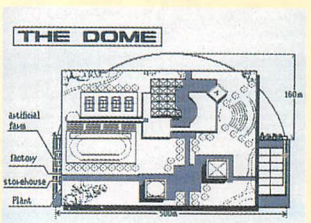
ドームの側面。直径500メートル、高さ160メートルの円形シェルターだ。BIGエッグじゃないぞ



ドームの屋根は、核汚染による放射能を遮断する鉛のガラスによって造られているのだ



ドームを真上から見た図。約千人の人間を収容できるドームのエネルギー源は原子力発電なのだ



ドームの内部。人工的に造られた自然環境のなかで人間が生存していくに十分な機能を備えている

グラフィックに注目

ノヴェルウェアは一種の小説なので、プレイヤーに必要な情報はすべて、メッセージから与えられる(読み落とさないようにメッセージの速度が変えられる)。しかし、それだけでは真のエンディングへはたどり着けない。リアルに書きこまれたグラフィックのなかにも、意外なヒントが隠されていることもあるのだ。

川口専務は、広島に落とされた原子爆弾によって家族を亡くしている

キャストは、システムサコムの社員の人たち。アットホームな会社だね

よく描きこまれた絵は、とてもリアル。小物もうまく使ってあるぞ

©システムサコム

3月21日発売予定

キミは伝説の秘宝を手に入れることができるか!?

FANTASY

マラヤの秘宝

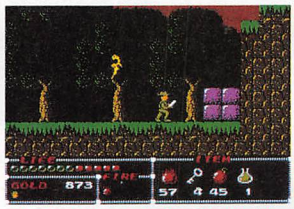
ポニーキャニオン	☎03-221-3161
媒　体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価　格	5,800円

伝説の秘宝を求めて探検開始!!

キミは勇敢な探検家として、前人未踏の地マラヤ(東南アジアの秘境)の奥深くに眠る、伝説の秘宝を求めて、ジャングルや洞窟の探検に出かけた。

山地や洞窟、川などの全6ステージからなる、アクション・アドベンチャー。待ちうける魔物やワナを切りぬけて、途中で出会う人々からの情報をもとに謎を解き、爆弾などのアイテムを駆使して進路を切り開いていこう。もし途中で力つきてもコンティニューで探検を再開できる。秘宝をめざして進め!

主人公の探検家。魔法の剣を手に秘境を奥へと進んでいく



これがゲーム画面。右下に持っているアイテム。左下にHPとお金、残り人数などが表示してある

秘宝を守る個性的なまものたち

マラヤに出てくる魔物はそれぞれ特徴がある。ウジウジしてるスライムや、飛びかかってくる毒ヘビ、いきなりわいて出てくる地底魔人など個性さまざま。なかには死の矢みたいにバシバシ飛んでくるやつや、近づくとサッとよけて剣を投げてくるやつもいる。大ボスは火を放って攻撃してくるくせに、こちらが火を投げてもまったく効かない。時間をかけて闘おう!

スライム

誰でも知ってるスライム。ここでもやはり弱い

死の矢

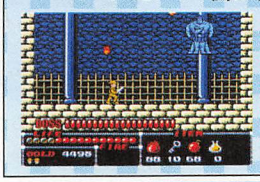
音もなく飛んできては探検家の命をねらう

毒ヘビ

はっているかと思うと突然とびついてくる

地底魔人

地面から、わいたり消えたり、くせものだ

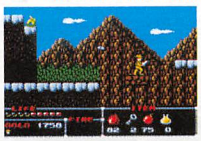


どこかで登場する大ボスのひとり

そして秘宝がねむる神殿へ

秘宝はステージ6の神殿にあり魔人形などの手ごわい魔物が数多くいる。神殿につくまでに出会う大ボスや、仕掛けには手をやくが、ステージをクリアするとパスワードが出る。タイトル画面でパスワードを選んで入力すれば、クリアした次のステージから始められる。必ずメモしよう。ステージはエリアに分かれていて、抜け道を使って移動する。あちこちにファイヤークリスタルなどのアイテムがあるので、残さず取ろう。

全面に川の流れるエリア。落ちると死んでしまうので注意



そそりたつ山のエリア。ここも落ちると死んでしまう

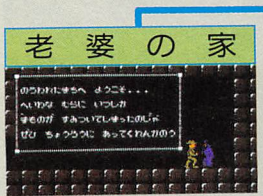
洞窟の中は、仕掛けやワナやアイテムなどがもりだくさん

ここが神殿の入口。めざす秘宝はこのなかにあるぞ!

はじめの町のようす。話をすると…

探検の途中にはいくつか町があり、そこにはカギ屋や爆弾を売る店、魔法で体力を全快させてくれる老婆がいる。そして探検の手掛かりとなる情報もここで聞ける。始めたときにいる町では、老婆から町の事情を聞かされ長老に会うようにいわれる。男からはとなりの町の老人なら秘宝のことを知っているかもといわれ、老人から抜け道の中にはカギが必要なものもあると聞かされる。そして長老に会いにいくと最後までお世話になる魔法の剣をもらえるのだ。カギ屋でカギを買い、準備が整ったら長老にあいさつをしにいくとよい。

老婆の家



話しかけたら長老に会ってくれだって。どこにいるの?

男の家

となり町のおじいさんならなにか教えてくれるかな?

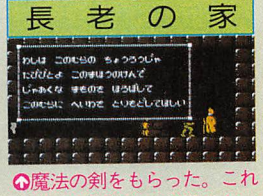
老人の家

そうか、カギが必要なのか。どこで売っているんだろう

カギ屋

あった、カギ屋だ。え? お金がいるの。持ってないよ〜

長老の家



魔法の剣をもらった。これがあれば魔物なんて恐くない

©ポニーキャニオン

3月23日発売予定

『ファミスタ』の発売前に、キャンプ入りだ！

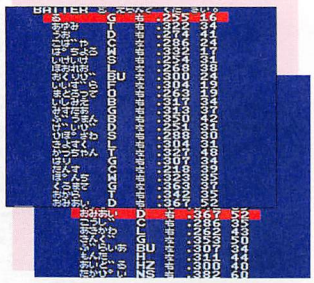
ナムコ
☎03-756-2311

媒　体	200
対応機種	MSX2+専用
VRAM	128K
セーブ機能	
価　格	3,200円

各球団のよりすぐり選手が各30名！

5月頃発売予定の本編『プロ野球ファミリースタジアム』に先がけて、そのホームランコンテスト版が発売になる。選手は本編からの抜粋で、バッターとピッチャーとも各30名だ。当然、登用選手は打率や防御率の高いほど有利。また、これに本編にはいない外人の新人選手も入る予定。もちろん、本編へエディット選手としての参加もできる。

バッター一覧



選手名簿は1画面とちょっと分

ピッチャー一覧

赤いカーソルで選手を決める

選手の顔

バッカルーズの投手が投げる

ライオンズが打つ

ナムコのたかぴいは強打者

打てば勝ち。だが、フェンスは遠い

ルールはいたってカンタン。対コンピュータで自分がバッターだったら、とにかくホームランを打てば勝ち。ピッチャーなら、打たせなければ勝ち。そうやって30名ずついる選手を負かしていけばクリア、というかエンディングだ。

2人プレイのときは10ポイント制。ホームランが2ポイントだから5つ打てばバッターの勝ち。反対にピッチャーがヒットで押さえると1ポイント獲得。10打席中で、どっちかが先に10ポイントになれば試合終了だ。

球をよく見る！

空振りしてしまうと、ストライクの表示が出る。これは恥ずかしいぞ！

ボールを正しく見きわめるのが、やはり基本だね

ストライクを取られて3振してしまった。これじゃダメだ。反省、反省！

ホームランへの道

ホームランをねらうと、2＋だから画面が斜めにスルスルスクロール！

レフト方向をねらってみたが……

バコッ、フェンスに激突して無念

もう1度ねらってみたら、今度は……

ほうら、ちゃんと越えてホームラン！

今度はセンターをねらうのだけど

センター方向はむずかしい。およばず

ライト方向はどうやらうまくいったぞ

球場は2タイプ。開幕に備えて特訓

球場も本編と同じく、2つ用意されている。1つは青空球場、もう1つは屋根つきのドーム球場だ。ゲームの勝敗には直接関係ないけれど、青空球場のほうはスコアボードの上の旗が対戦チーム（右側が先攻）の色になり、ドーム球場のほうは屋根がバッター側の色になる。

広さは当然ドーム球場のほうが大きい。ホームランを打つには不利かもしれないけど、本編への修行の道、開幕に備えて特訓あるのみ！

青空球場

これが青空球場の全景。スコアボードの旗の色が対戦チームの色になる。ちょい狭い。

ドーム球場

屋根のついたドーム球場はバッター側のチームの色に屋根が変化。こっちは広いぞ。

※画面は開発中のものです。

©ナムコ

3月21日発売予定

「柔よく剛を制す」柔道の奥儀がここにある！

FAN-NET

熱血柔道

ポニーキャニオン
☎03-221-3161

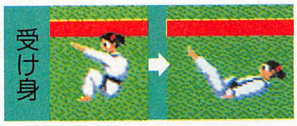
媒　体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	パスワード
価　格	6,800円

修業編　最初はこれやがな〜

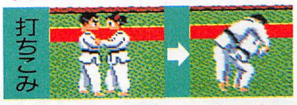
日本のお家芸、柔道がアクションゲームになった。キミは栄光の金メダルをめざして道場に入門した。はじめは5級の白帯。ここで、力、攻めのうまさ、すばやさ、守りのうまさの4つに分けられたステータスのポイントを上げ、昇段試験にチャレンジしていって、最後はオリンピックに出場するのだ。

能力値が違う4人のなかから好きなキャラを選んでプレイできる

根性ということばが好きな師範代



受け身の修業。10回とったうちの成功した回数によって、守りのうまさポイントが増減するのだ



打ちこみも10回行い、受け身と同じく成功率で攻めのうまさポイントが増減する

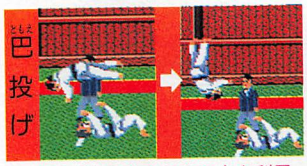
立ち技編　相手の体勢をくずせ

立ち技の基本は、相手の体勢をくずすこと。力まかせでは技がかかりにくいのだ。キー操作で相手を左右にくずし、ここぞと思う瞬間に技をかける。ただし、相手の動きに合わせないと、逆に投げられることもあるぞ。

立ち技一覧表

練習の成果ね

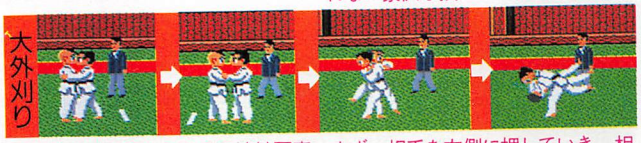
タイミングだ



相手が出てくるときの力を利用して引きこみながら投げ飛ばす！

なかなか決められない豪快な技だ

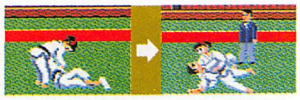
相手の出てきたときをねらう



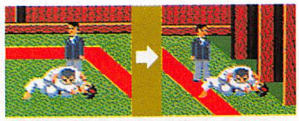
大外刈りを決めるまでの連続写真。まず、相手を左側に押していき、相手が押し返してきた瞬間にふたたび相手を押しながら投げを打つのだ

寝技編　動かざること山のごとし

寝技は相手を倒してからでないと、技に入れない（あたりまえか）。寝技は立ち技からの連続技だから、有効、効果、技ありなどのときにすばやく押さえこむのだ。相手を倒した瞬間にキーをすばやく押して押さえこむ。押さえこんだら、相手を逃がさないように、キーを連打（ジョイスティックの連射も可）して力をこめる。寝技の種類は、横四方固めとけさ固めの2つ。



相手を倒し、けさ固めに押さえこんだ。審判の押さえこみという声がうれしい。逃がさへんでぇ



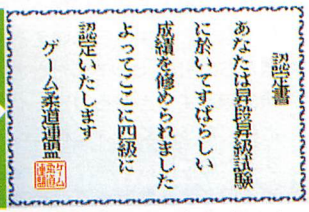
線の外、場外へ出ると、待てという審判のでかい声がして中央にもどされて再試合となる

挑戦編　めざせ真の柔道世界一

ゲームの目的は、オリンピックで金メダルを取ること。そのためには、厳しい修業と昇段試験でステータスのポイントを上げて試合を勝ち抜くのだ。ちなみに、コンピュータがプレイヤーに代わって闘ってくれるオートモードというのもある。

5級の白帯からスタート。昇段するにしたがってステータスが上がる

昇段試験会場は、いつも練習している山上道場だ。対戦相手は5人いる



5人勝ち抜くと認定書がもらえる。途中で負けても勝ち数は減らないぞ

試合には5つの大会があり、下位の大会で5人に連勝して優勝しないと上位の大会へは出場できないのだ

パスワードでキャラのセーブができる

©ポニーキャニオン

3月下旬発売予定

FAN'NEW

釣りキチシリーズ第2弾
今度はフィッシングアクションゲームだ

釣りキチ三平
釣り仙人編

ビクター音楽産業
☎03-423-7901

媒　体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ	パスワード
価　格	8,200円

仙人の作った釣りコースに挑戦

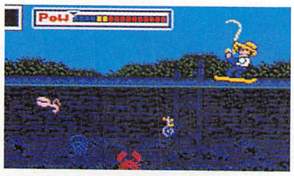
日本から遠く離れた西の国に、釣りの奥義を極めた「釣り仙人」と呼ばれる老人がいた。老人は自然界には存在しない釣りコースを作り、腕自慢の釣り人の挑戦を受けていた。だが、だれひとりとして仙人の釣りコースを制覇(せいは)した者はいなかった……。

釣りコースは、ふつうの釣り場と、主(ぬし)と呼ばれるボス魚のいる奥の部屋からできている。

釣り場で制限時間(はじめは100秒で面ごとに変わる)内に、カギを持つ魚を釣り上げ、魚の落とすカギをルアーにひっかけて取り、主の部屋へ入るのだ。主を釣るときは制限時間はないが、持ちルアー(はじめは3個)がなくなるとゲームオーバー。

わしが釣り仙人じゃ。このコースを制覇できるかのお

最初のコースは3画面分くらい。ボートを漕ぐと横スクロールする



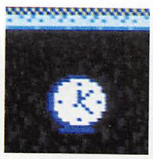
主の部屋のとびらを開くカギも、魚と同じ要領で釣り上げるのだ!

アイテムでパワーアップ!

コースは面が進むにつれて長くなり、地形も複雑になって難しくなる。敵キャラも増えるし、魚たちの引き(ヒットしたときの魚の逃げようとする力)も、ぐっと強くなってくる。これに対抗するためには、小魚たちが持ってるアイテムを取って、パワーゲージ(魚の引きに対抗する力)をアップさせたり、制限時間やルアーを増やしたりして、パワーアップするのだ。

ルアー

釣り上げたツボでルアーの種類が変わる

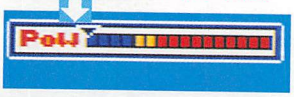


TIME

時計マークのアイテムは、制限時間の残りを増やしてくれる

POW

¥マークの袋はパワーゲージのポイントを増やしてくれる

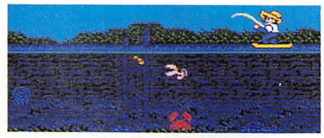


1UP

1UPマークの箱はルアーを1本増やしてくれるのだ

コースには敵キャラ(!?)がいっぱい

釣りには、エサ取りなど、釣り人のジャマをする魚がつきものだが、この仙人編にも強力なおジャマキャラが登場する。ライン(釣り糸)を切ってしまう恐るべき敵(カニ、エビ、ヘビなど。ラインが切れるとルアーを1つ失う)や制限時間を減らしてしまうクラゲなどだ。最初に持ってるルアーは3本だから、敵キャラをあまく見てると、すぐにゲームオーバーとなってしまう。気が抜けないね。



縦や横に決まった動きをするので行動パターンをつかんで対抗しよう

触るだけで、かんたんにラインを切ってしまうエビには十分注意!

アドバイスをよく聞いて

底のほうを泳いでいる大物を釣り上げると、ゆりっぺやじっちゃん、魚紳さんが現われて、そのコースの主の釣り方のアドバイスをしてくれるぞ。

幼なじみのゆりっぺは、おもに魚に関する情報(主がどんな魚なのか)を教えてくれる

じっちゃんは三平に釣りを教えた人だけに、主に関する情報と釣り方を教えてくれるのだ

魚紳さんは、世界的に有名な釣り師。主を釣り上げるための技術的なことが聞けるのだ

こうやって釣り上げるだ!!

ルアーを投げて魚を釣り上げるまでの流れを追ってみた。①敵キャラに注意してルアーを投げる。②自分の決めたポイントに来るように、リールを伸ばしたり巻き上げたりして操作する。③ねらう魚の動き(深さ)にあわせて糸を伸ばし、竿を立てたり倒したりしてルアーを魚の鼻先あたりで遊ばせて誘う。④魚がヒットしたら、画面左上のパワーゲージを見ながら赤い部分に入らないように注意しながら巻き上げる。⑤ライン(釣り糸)が切れないように、竿とリールを調節する。⑥見事に釣り上げると、このポーズ!

©矢口高雄／日本アニメーション／講談社 ©ビクター音楽産業

春号と4号の超最新情報とオマケ情報

ディスクステーション・ファン

DS fan

コンパイル
☎082-263-6006

隔月で発売しているディスクステーションだけどあまりの人気に春号の臨時増刊を出し、そのうえまたまた5月にも増刊を出すらしい。いろいろネタがつきないわけで、今月もフォローと最新情報満載。

媒体	2DD MSX-Audio
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	1,980円

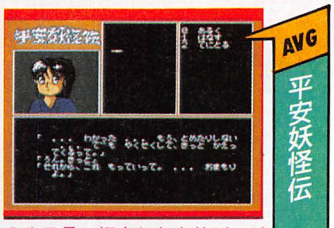
※春号は3、980円

ディスクステーション春号●●

DS#SP やっぱり麻雀はスルメのように長く楽しめる

先月号で紹介した春号も3月8日に、ついに発売。3枚組の大盛りソフトだ。1枚目はAVGの『平安妖怪伝』、2枚目はRPGの『ランダーの冒険』、3枚目は福袋。この福袋にはコンパイルのゲームのキャラクタのつまったキャラ図鑑と絵合わせゲーム『うさ雀』が入っている。このゲームは麻雀の牌の絵が動物になっていて、全部で12種類ある。全種類を1匹ずつ集めると「動物園」、2つずつだと「夫婦でドン／」、4つずつだと「玉山カルテット」なんておもしろい役がある。基本は麻雀だから相手の捨て牌も気になるし、リーチのタイミングも重要。でも、リスがかわいいからリスは捨てないで……なんてやっていると、相手の思うツボ。かわいいうさぎのクセして、けっこうずるい感じ。なにげなくつぶやくセリフはちょっとゆるせない。解いてしまえば終わり、といったゲームでないところや、おかあさんもできそうなところがうれしいね。3,980円。

RPGの世界はきびしいものがあるなあ……。へビきらい！



先月号で紹介したよりバージョンアップしたメイン画面だ

くそ〜、ずるいぞ　私はリーチざんす　ふふ、またポンね

ディスクステーション4号●●

DS#4 連載シューティングが始まって話題騒然！

ディスクマガジンだからできるとっておきの企画がいよいよ登場。なんとゲームの連載だ。4号からは『ブラスターバーン』というシューティングゲームが数ステージずつ何回かに分けて掲載される。いよいよボスとの対決か……というところで、つづくとなるのかな。

さてそのほかにはソニーの『プレイボールII』、『メンバーシップゴルフ』のテストプレイ。ゲームアーツのサムのシリーズ、BGVはこいのぼりとユーザーの投稿写真をモチーフにした『デフォルメKIDS』。愉快なAVGの『魔導師ラルバ3・完結編』も忘れてはならない。そして未定だけど、ナムコ(今度は何?)やシステムサコム、ボーステックからの参加もあるらしい。もちろんMファンも予定に入っている。またリクエストなど、よろしく！

4号のタイトル画面はセーラー服の女の子

ボーステックからレトロゲーム『エギー』

TV ★木曜ゴールデンドラマ（PM9:00〜PM11:00）読売テレビ系 「花むこの母 vs 花よめの母」

コンパイルの会社とゲームがドラマの舞台に!!

4月6日(木)の『花むこの母vs花よめの母』という2時間ドラマにコンパイルのゲームが登場する。ちさと(岩崎良美)の母(菅井きん)と姑(草笛光子)の女の生き方をめぐる争いに『スーパーコックス』というゲームで決着をつけるという話だ。収録はスタジオだけど、機材やゲームの指導はコンパイルでサポート。ぜひ、見てみたいね。このゲームは5月にDSのスペシャルとして発売予定だそうだ。

ゲームはカレーライスがテーマだ

にんじんはカレーに必要だ

要するに真ゴルベのパロディ版

大ボスは、エスカルゴを投げる

©コンパイル／ほかたくさん

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間／1月15日から2月14日まで

改装増築のオンセール。もちろん、発売中のソフトは以前どおりしっかりチェック。新コーナー・ソフトなんでもベスト10もスタートした。

注意!!　記号が変わりました。

無印はMSX2/2+のゲームです。㊥はMSX2+専用、●はMSX/MSX2/2+のゲームです。◑はMSX2か2+かで、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。♪はMSX-MUSIC対応です。

期間中に発売されたソフト

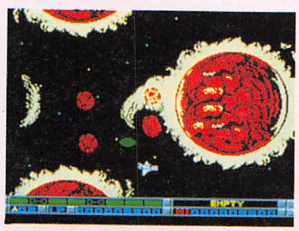
1月

27日 ●コナミゲームコレクションVol.3(D)／コナミ／4,800円

コナミのゲームがまとめて遊べるゲーコレシリーズ。シリーズとしては、最後になったVol.3。でもこのあとには番外編もひかえている。レトロな気分で、たっぷりコナミを味わって!

●ゴーファーの野望(R)／コナミ／5,800円

やっぱりシューティングはグラディウスシリーズ。その最新作が『ゴーファーの野望』。ひたすら過激にシューティングを楽しめる1本だ。人気もすごいいきおいで過激な売れ行き。



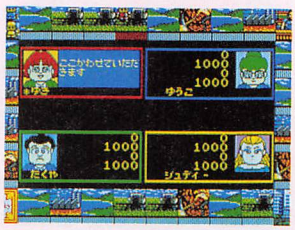
2月

3日 ウィザードリィ(R)／アスキー／12,800円

RPGファン、というよりはウィザードリィファン待望の『ウィザードリィ』ROM版。限定発売で、はやく買わないと手に入らなくなるので、ほしい人はいますぐお店へ。熱烈なファンにはコレクターズアイテムになりそう(?)。

4日 アメリカンサクセス(D)／ウインキーソフト／6,800円 ♪

アクの強い絵がらと、かわった設定のシミュレーション。土地をめぐってコンピュータや友だちと競いあうのだ。アメリカで成功を手に入れる、これぞアメリカンドリームというゲーム。

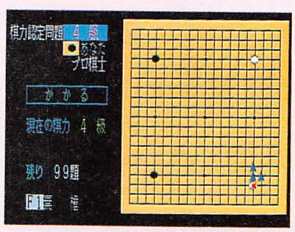


8日 ◑ディスクステーション3号(D)／コンパイル／1,980円 ♪

もう知らない人はいないよね。おなじみディスクステーションの3号。3号は、「ファミスタホームランコンテスト」やアクションゲーム「バトルワーカーサム」が楽しい。

プロの碁パート2(D)／マイティマイコンシステム／9,800円

マイティマイコンシステム(日本囲碁ソフト)の囲碁シリーズ。問題形式で、棋力がぐんぐんアップする。囲碁でひと息、そんなお父さんたちにおすすめのまさに実用ソフト。



ソフトなんでもベスト10

先月までの「ぶらりショップ〜」にかわって登場の新コーナー、「ソフトなんでもベスト10」。いままでFF日に掲載されていた、「J&P渋谷店　売り上げベスト10」のほか、いろんな観点から見たソフトに関するベスト10など、毎月掲載してしまおうというわけだ。今月は、本誌3月号のアンケート⑧、実際に遊んでおもしろかったもののベスト10を掲載。ベスト10内にキミがもっているソフトはいくつある?　そのほか、こんなベスト10が知りたいなどの要望があれば、できるかぎり掲載していきたいと思うので、おもしろいアイデアをハガキで送ってね。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7　TIM MSX・FAN『ベスト10』係まで。楽しい企画のお便り待ってまーす。

『イースII』の人気はすごい!

読者の選んだおもしろかったベスト10

順位	ソフト名
1	イースII
2	ハイドライド3
3	信長の野望〈全国版〉
4	THE プロ野球激突ペナントレース
5	イース
6	三国志
7	ラスト・ハルマゲドン
8	グラディウス2
9	ジンギスカン
10	スナッチャー

おもしろかったものは、長く楽しめるRPGが強いようだ。(3月号アンケート調べ)

J&P渋谷店売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	—	ディスクステーション3号
2	4	ゼビウス
3	3	スーパー大戦略
4	—	ウィザードリィ(ROM版)
5	—	POWERFULまあじゃん2
6	—	テトリス
7	9	ラスト・ハルマゲドン
8	—	イースII
9	—	コナミゲームコレクションVol.3
10	—	ゴーファーの野望

限定発売のウィザードリィROM版が、予約の多さでいきなり4位と大健闘。(2月15日調べ)

協力：サトームセン1号店、J&P渋谷店、J&P町田店、LAOX武蔵小山店

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

自動車というのは、毎年なにかしら改良が加わって、フルモデルチェンジだのマイナーチェンジをくりかえす。雑誌のページもそれに似たり。というわけで、今月からこのCOMING SOONのページもマイナーチェンジ、気分を一新してみた。ページのほうはマイナーチェンジだけど、中で紹介しているソフトたちはバリバリの新作ばかりだからね！

※画面はすべて開発中のものです。

ミッドガルツ

■ウルフチーム■☎03-5273-4795■4月(MSX2+)5月(MSX2)発売予定

※MSX2+版

媒体	2DD
対応機種	MSX 2+専用
価格	12,800円
ジャンル	シューティング

※MSX2版は2種

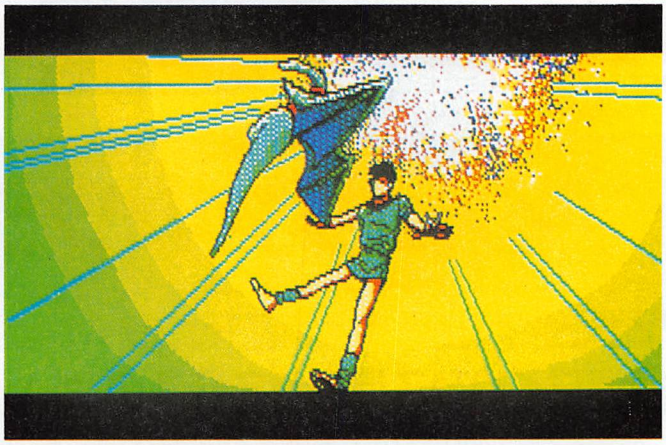
媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	各8,800円
ジャンル	シューティング

セイクリッド・ファンタジーとは？

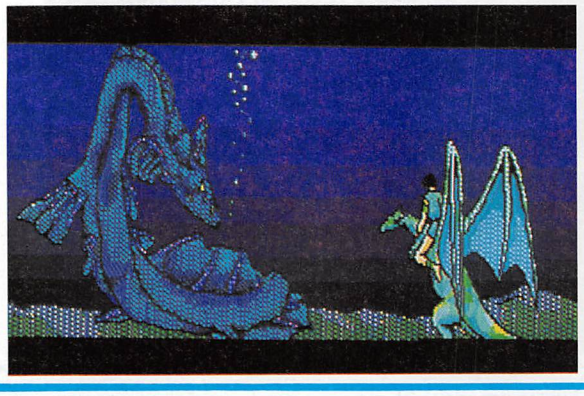
なかなか好評の『アークス』につづいてウルフチームから登場するのが、この『ミッドガルツ』だ。『アークス』や『ミッドガルツ』などは、S・F・S(セイクリッド・ファンタジー・シリーズ)という、ウルフチームのオリジナル・ファンタジー・ワールドでくりひろげられるシリーズものの物語なのだ。

さて『ミッドガルツ』のほうは、MSX2+専用版とMSX2版が発売の予定で、MSX2版はサイドA、Bの2つにわかれて発売される。内容は、アドベンチャーに近いシューティング。といっても、読者のみんなにはわかりにくいと思う。基本的に8方向スクロールのシューティングゲームだけど、そこには、数々の謎につつまれた物語が多分に関わっていて、途中のビジュアルシーンで、その物語が進展していくしくみだ。

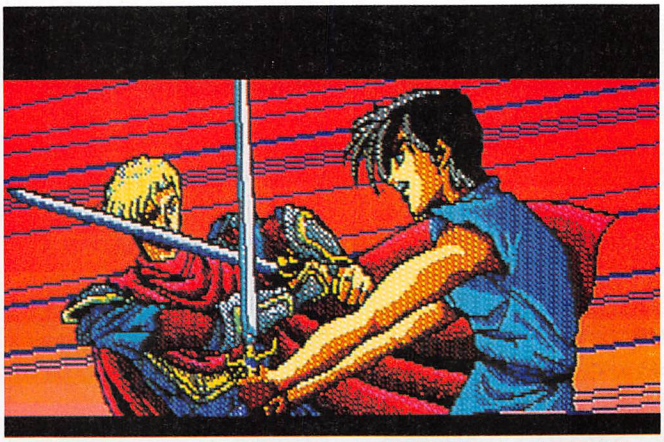
ドラゴンと人間が共存している、そんな時代に、ホワイトドラゴン族のサークンと兄弟同然に育てられた主人公カインが、謎の漆黒(しっこく)の剣をぬいてしまう。その瞬間から平和は乱れ、2人は運命のもと、物語へとまきこまれていくというお話。



物語は非情。ときには悲しいできごとも……。それを乗りこえて進め



ドラゴンに育てられた主人公カイン。小さいドラゴンが兄弟同然のサークン



運命を背負うはめになった漆黒の剣。この剣をめぐりストーリーは進展

お話だけでもいいですか？

〈まずは、ごあいさつから〉新設されたこのコーナー。カミングスーンには載らないけれど、新作発売予定表だけではわからない。そんな新作についての情報や裏話など、こまごまとした情報を紹介するコーナーです。まずは、よろしくとごあいさつから。

©ウルフチーム

時空の花嫁

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	ロールプレイング

■工画堂スタジオ■☎03-353-7724■3月下旬発売予定

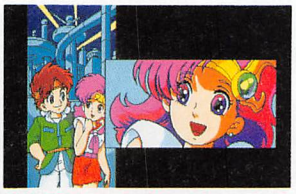
ファンタジーの世界へタイムトリップ

未来になると、人類も時間を自由にあやつり、未来へも過去へもタイムマシンで思いどおりに行き来できるようになるかもしれない。そんな未来のお話がRPGになった。

時間の旅が自由にできるようになった22世紀。念願かなってタイムパトロールに入った主人公ケン(キミ)が、つれさられた恋人クミコを助けに、時間をまたにかけて旅をするというストーリーだ。犯人のタイムマシンは1503年に漂着したらしい。任務遂行のために、キミにあたえられた時間は1週間しかない。いそいで16世紀へ出発だ。

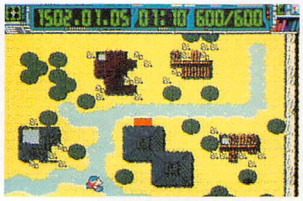
ゲームは、マップ上を歩き、敵と戦い、人々の話を聞きながら旅をするRPG。体力制で、体力が0になるとゲームオーバーという、一見ありきたりのゲームだ。しかし、ユニークな敵キャラやアニメっぽいグラフィック、コマンド選択式の操作しやすい戦闘シーンなど、ゲームを楽しくもりあげる要素はいっぱい用意されている。楽しく遊べることうけあいのゲームになっているというわけだ。

はたして恋人クミコはどこにいったのか？　さらったのはいったい何者なのか？　深まる謎はキミの手で解き明かしていかなければならない。



念願かないタイムパトロールに

恋人クミコがさらわれてしまう



クミコがつれさられたと思われる16世紀へと舞台はうつる

戦闘シーンはコマンド選択でスピーディに進行。敵もユニーク

シュヴァルツシルト

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	9,800円
ジャンル	シミュレーション

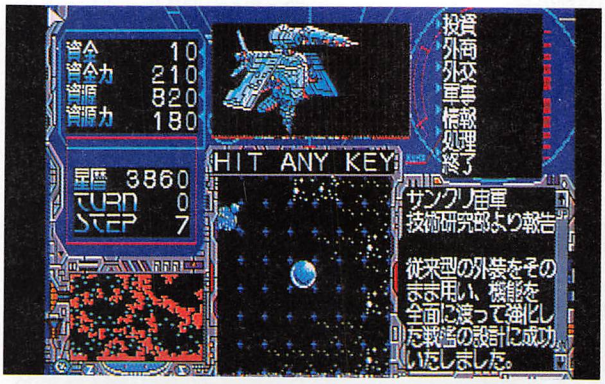
■工画堂スタジオ■03-353-7724■4月中旬発売予定

銀河にくりひろげられる狂乱の戦い

スペースシャトルの打ち上げがくりかえされ、最近では、宇宙に居住空間をもとめた、スペースコロニーなどの計画もあるらしい。そんな研究がすすみ、宇宙に人類が住むようになったころの、みにくい争いが背景となるシミュレーションだ。

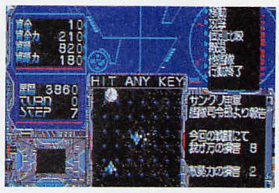
8つの強国が対立し、戦争の絶えない狂乱の時代を統括し、平和へとみちびくのがゲームの目的だ。軍事面、外交面、技術開発などなどあらゆる分野の政策をたて、自国のまわりに起きることがらを判断よく、かつすばやく解決していかなければならない。どの政策にたいしても、きちんと考えられた戦略が必要となる。へたな考え休むに似たりというわけだ。

戦闘シーンなどは、スムーズで美しいアニメーション処理がほどこされ、シミュレーションゲームという地味な感じのジャンルにメリハリをつけている。SF好きの人やシミュレーション好きの人にはおすすめ。だけど、コマンドなどの項目は、かなりこまかく、リアルに設定されているので、ゲームの難易度はかなり高いと思われる。心してかかるように！



メイン画面には多くの情報が表示される

中央上に敵を表示



漢字も読みやすい

お話だけでもいいですか？

〈妖怪変紀行発売延期？〉ブレイン・グレイから3月に発売予定だった『妖怪変紀行』だが、都合により発売が無期延期、つまり見合わせることになった。待ち望んでいたユーザーには残念だが、しょうがないことだ。2度とこんな不幸がないことを望もう。

© 工画堂スタジオ

ディガンの魔石

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	9,800円
ジャンル	ロールプレイング

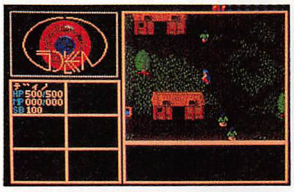
■アーテック■☎0424-87-8631■3月発売予定

「かもしれない」でストーリーが展開

とつぜん妻におそいかかった奇病。その奇病をなおすべく、冒険の旅がはじまった。ときには、街の人々から情報を得、敵と戦い、まずは、奇病の謎を解き明かさなければならない。

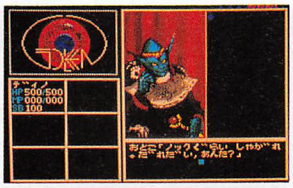
シリアスなストーリーと、絵画のようなグラフィックで展開するパーティ形式のRPGだ。

旅の途中にはキミの仲間になってくれる人々も現れる。しかし、彼らを含む、すべての人物は自我をもち、必ずしもキミの思いどおりに行動してくれるとはかぎらない。戦闘中も自分を操作できても、仲間は操作できない。すべて、〜してくれる「かもしれない」におまかせだ。

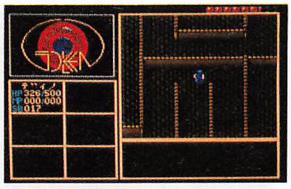


妻の奇病の謎をもとめて……

街の中ではおもに情報を集める



建物に入るといろんな人から情報が



ダンジョンでは敵と戦闘しながら進む

これが、ウリのひとつ加藤直之氏の書いたイラストのグラフィック画面

モンモンモンスター

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	アクション

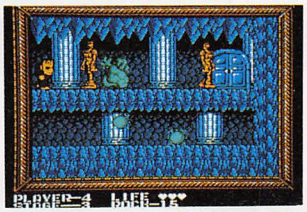
■ホット・ビイ■☎03-361-4063■4月発売予定

フランケン物語？自分も敵もモンスター

だれでも知っているフランケンシュタインの物語。科学者フランケンシュタイン博士が作った、人工人間フランケンの話にはつづきがあった(?)。フランケンが誕生してからも、博士は人工生物やロボットを作りつづけ、ある日、実験の失敗により、知性を持ってはいるが理性を持たない怪物「メガルド」を誕生させてしまった。メガルドは未完成生物やロボットをひきつれ、街の人々を食糧にしてしまおうというおそろしい計画をたてるのだった。そこで、優秀な頭脳と慈愛の心を持つフランケンは、メガルドを倒すべく、敵本拠地へと出発した。

洞窟、地底湖、洞窟、研究所と4ラウンド構成のアクションゲームだ。マップのところどころに出てくる8種類のパワーアップアイテムや体力回復アイテムを取りながら進もう。各ラウンドの最後にはボスキャラも待ちうけているぞ。

各ラウンドの最後には、とうぜんのごとくボスキャラが待っている。これはラウンドー



フランケンが不気味な各面を冒険

エイリアンみたいな怪物など登場

お話だけでもいいですか？

〈ハイドライドXとは?〉先々月から新作発売予定表に名を出した「ハイドライドX」(T&Eソフト)。じつは年末発売予定のRPGのことで、ハイドライドシリーズではないそうだ。でも、ハイドライドの作者が作るそうなのでやっぱり気になる。

©アーテック
©ホット・ビイ

テレフォンクラブストーリー

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	7,800円
ジャンル	アドベンチャー

■コンピュータブレイン■06-649-3820■3月中旬発売予定

テレフォンクラブをゲームで体験

少しまえに、世間で話題になっていたテレフォンクラブ、略してテレクラ。そのテレクラの潜入レポートをかねた、ちょっとエッチで楽しいゲームが登場。その名も、ズバリ『テレフォンクラブストーリー』だ。

ゲームは、ことばを選択してあてはめるクイズ形式のアドベンチャー。内容もテレクラの実情どおり、リアルに設定されているらしい。実際には、テレクラに入り、電話のまえで準備。あとはかかってきた電話をタイミングよく取り、冗談などまじえてうまく会話をもりあげる。

そして、女の子と約束をとりつけていくというわけ。待ち合わせ場所やデートコースなども、慎重に選ばなければダメ。デートでも、彼女をたいくつさせてはいけないのだ。このゲームの場合、ひたすら女の子の機嫌をとって、耐える男に徹するのが攻略法かもね……。

実際にテレクラに取材にいったとか……(なんてね)

テレクラに限らず、キミの家でもいいことがあるよ

かわいい女の子と知り合いたいという人にはテレクラはぴったり？

出てくるのもかわいい女の子ばかり

女の子とデートできるも××できるもキミの話術しだいなのだ

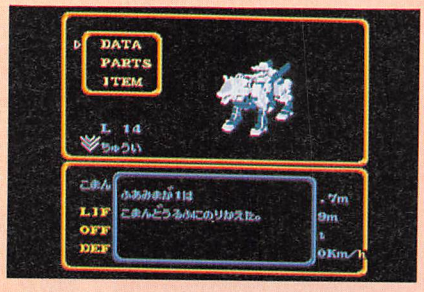
MSXの画面がなくても COMING SOON

新作発売予定表をちょっぴりガイド

ゾイド2

●対応機種：MSX2／2+●媒体：ROM●VRAM：128K●価格：未定●ジャンル：RPG●発売：東芝EMIより4月発売予定。

昨年の春に同社より発売されている『ゾイド』の続編。なおファミコン版の『ゾイド2』はすでに発売となっている。



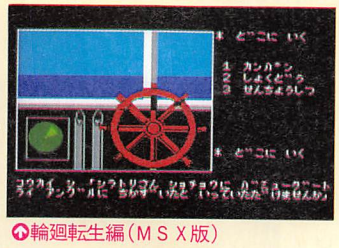
おもちゃの世界から出てきた人気キャラクタ「ゾイド」シリーズの怪獣たちがくりひろげる、アクション性たっぷりのRPG。共和国のゾイドに乗り、帝国軍のゾイドを倒すのだ。他のRPGと比べ、かわっている点は、戦闘シーンになると3D画面のシューティングになるあたり。途中でパーツや新しいゾイドを買ってパワーアップしつつ敵から共和国を守るのだ。写真はファミコン版のもの。

白と黒の伝説(百鬼編、輪廻転生編、アスカ編)

●対応機種：MSX2／2+●媒体：ディスク●VRAM：128K●価格：未定●ジャンル：アドベンチャー●発売：ソフトスタジオWINGより夏ごろ発売予定。※3編とも以上の仕様と同様。

過去に、といっても現在のMSXユーザーの記憶にはないぐらいまえに同社から発売されたMSX1版のシリーズものアドベンチャーのリメイク版。3編とも、シナリオも多少変更され、グラフィックなどはもちろん新しくなって、MSX2のディスク版として登場。MSX1版は、テープ版のためデータの読みこみなどに時間がかかったが、そういった悩みもディスク版で解消されるわけだ。

内容は、オカルトめいたアドベンチャーとなっていて、ホラー好きの人にはもってこいのゲームだ。テープ版には、ゲームテープ以外に音楽テープがついていて、それをゲーム中に鳴らせば、いっそうホラー気分ももりあがるというのがウリだった。ディスク版に音楽テープがつくかは未定。


輪廻転生編(MSX版)

百鬼編(MSX版)

アスカ編(MSX版)

お話だけでもいいですか？

〈夏にむけ新作に期待／〉光栄では『信長の野望・戦国群雄伝』と『水滸伝』の移植を決定。発売日はまだ未定だが発売されることは確かだ。ほかにもコナミが夏に発売予定の目玉ソフトを隠し持っているとの情報を広報の紙尾さんより入手。夏に期待しよう。

©コンピュータブレイン
©東芝EMI ©ソフトスタジオWING

ゲームもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

MSX 新作発売予定表

注意!! 記号が変わりました。
無印はMSX2/2+のゲームです。⊕はMSX2+専用のゲームです。
◑はMSX2か2+かで、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。♪はMSX-MUSIC対応です。

本とソフト

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
3月	3日	ウルティマⅠ(D)／ポニーキャニオン／6,800円
	3日	ドーム(D)／システムサコム／9,800円
	3日	デュアルターゲット 第4のユニット3(D)／データウエスト／価格未定♪
	3日	マスター・オブ・モンスターズ マップコレクション(D)／システムソフト／4,500円
	3日	天九牌(D)／スタジオパンサー／6,800円
	8日	ディスクステーション春号(D)／コンパイル／3,980円♪
	10日	少女遊戯(D)／グレイト／7,800円
	上旬	ディガンの魔石(D)／アーテック／8,800円
	上旬	テレフォンクラブストーリー(D)／コンピュータブレイン／7,800円
	16日	パックマニア(D)／ナムコ／6,800円♪
	17日	美しき獲物たちPART6(D)／グレイト／4,000円
	18日	◑ディスクパック(D)／パナソフトセンター／2,980円♪
	中旬	美少女コントロール(D)／ハード／6,800円
	中旬	怨霊戦記(D)／ソフトスタジオWING／9,800円
	中旬	ポッキー(D)／ポニーテールソフト／6,800円♪
	21日	マラヤの秘宝(R)／ポニーキャニオン／5,800円
	21日	熱血柔道(R)／ポニーキャニオン／6,800円
	23日	⊕プロ野球ファミリースタジアムホームランコンテスト(D)／ナムコ／3,200円♪
	下旬	時空の花嫁(D)／工画堂スタジオ／7,800円♪
	下旬	◑ザ・ゴルフ(D)／パック・イン・ビデオ／6,800円
	下旬	ワープロカートリッジ(R+D)／松下電器／24,800円
	下旬	秘録　首斬り館(D)／BIT² ／8,800円
	下旬	釣りキチ三平 釣り仙人編(R)／ビクター音楽産業／8,200円
	下旬	三つ目がとおる(R)／ナツメ／7,800円
	?	メンバーシップゴルフ(D)／ソニー／7,800円
	?	マイト・アンド・マジック2(D)／スタークラフト／9,800円
	?	まじゃべんちゃー(D)／テクノポリスソフト／6,800円
4月	8日	MSX・FAN5月号(本)／徳間書店／特別定価
	8日	◑ディスクステーション4号(D)／コンパイル／1,980円♪
	上旬	雪の国クルージュ(D)／ザイン・ソフト／8,800円
	上旬	幽霊君(R)／システムサコム／6,800円
	上旬	GCALC(D:要ハルノート)／ハル研究所／14,800円
	上旬	田代まさしのプリンセスがいっぱい(D)／ハル研究所／価格未定
	上旬	パチプロ伝説(R)／ハル研究所／価格未定
	上旬	ビバラスベガス(D)／ハル研究所／価格未定
	中旬	シュヴァルツシルト(D)／工画堂スタジオ／9,800円
	21日	死体置場で夕食を(D)／テクノポリスソフト／9,800円
	下旬	ぎゅわんぶらあ自己中心派2(R)／ゲームアーツ／6,800円♪
	?	⊕ミッドガルツ(D)／ウルフチーム／12,800円♪
	?	魂斗羅(R)／コナミ／5,800円
	?	●ワンダーボーイⅡ(R)／日本デクスタ／7,800円
	?	モンモンモンスター(R)／ホット・ビィ／6,800円♪
	?	●PLAY#ミュージック(本+D:要♪)／徳間書店／価格未定

発売予定日		タイトル(媒体)／メーカー名／予定価格
5月	8日	MSX・FAN6月号(本)／徳間書店／特別定価
	8日	ディスクステーション初夏号(D)／コンパイル／4,980円♪
	上旬	リップスティックADV(D:タケルでのみ販売)／フェアリーテール／6,800円
	21日	ファンタジーゾーンⅡ(R)／ポニーキャニオン／6,800円
	下旬	⊕ファミリースタジアム(R)／ナムコ／価格未定♪
	?	ミッドガルツSIDEA(D)／ウルフチーム／8,800円♪
	?	ミッドガルツSIDEB(D)／ウルフチーム／8,800円♪
	?	シャーロックホームズ(D)／パック・イン・ビデオ／6,800円
	?	ガルフォース 怒濤のカオス(D)／スキャップトラスト／7,800円
6月以降発売日未定		ガウディ(D)／ウルフチーム／価格未定♪
		シャティ(D)／システムサコム／8,800円
		ベトナム1968(D)／スキャップトラスト／価格未定
		ガルフォース 虹の彼方に(D)／スキャップトラスト／7,800円
		スターダストハイスクール(D)／データウエスト／7,600円
		ゾイドⅡ(R)／東芝EMI／価格未定
		センターコート(D)／ナムコ／価格未定♪
		テラクレスタ(R)／日本物産／7,800円
		クレイジークライマー(R)／日本物産／価格未定
		殺しのドレス(D)／フェアリーテール／6,800円
		ファンタジーⅢ(D)／ボーステック／9,800円♪
		ウルティマⅡ(D)／ポニーキャニオン／7,800円
		ウルティマⅤ(D)／ポニーキャニオン／価格未定
		ホワッツマイケル(D)／マイクロキャビン／価格未定
		白と黒の伝説 百鬼編(D)／ソフトスタジオWING／価格未定
		白と黒の伝説 輪廻転生編(D)／ソフトスタジオWING／価格未定
		白と黒の伝説 アスカ編(D)／ソフトスタジオWING／価格未定
		私鉄沿線殺人事件(D)／NEW SYSTEM HOUSE OH／／価格未定
		内山亜紀の超番外編(D)／NEW SYSTEM HOUSE OH／／価格未定
		制服図鑑ユーザーコンテストバージョン(D)／NEW SYSTEM HOUSE OH／／価格未定
		蝶類図鑑Ⅰ(D)／NEW SYSTEM HOUSE OH／／価格未定
		JIS囲碁学校中級(D)／マイティマイコンシステム／7,800円
		棋譜入力&通信対局(D)／マイティマイコンシステム／12,800円
		東方見文録(D)／ナツメ／価格未定
		首都奪回(D)／ZAP／価格未定
		名監督(D)／JDS／価格未定
		東京終末戦争(R)／テクノポリスソフト／価格未定
		アメリカンフットボール(D)／ビングソフト／6,800円
		パイレーツ(R)／マイクロプローズジャパン／価格未定
		サイレントサービス(R)／マイクロプローズジャパン／価格未定
		ガンシップ(R)／マイクロプローズジャパン／価格未定
		いつみセンセーション(D)／テクトハウス／価格未定
		水原マサキ画集(D)／テクトハウス／価格未定
		神の聖都(D)／スタジオ・パンサー／価格未定♪
		プレイボールⅡ(D)／ソニー／6,800円

この情報は2月21日現在のものです。

FAN CLIP

フジテレビ通りから発信する「物語」と「遊び」のデザイン

工画堂スタジオ

手前で目立っているのは営業企画部課長の角田宏文氏。そのとなりが、ソフトウェア開発部第一開発課課長の阿賀伸宏氏。そのまたとなりは、第二開発課課長の立岡博氏

フジテレビの近くにフジテレビ通りという商店街がある。本欄担当者は、工画堂からファクシミリで送られてきたマップを頼りにフジテレビ通りをさまよい、とあるパン屋の2階で工画堂を発見した。なかに入ると様子が変だ。女の人に話しかけると、「ソフトウェア開発部ならこの先の角を曲がって……」という情報をくれた。いわれたとおりに進んでいくと情報どおりのビルがあり、なかで3人の男の人がわたしたちを待っていた。

昭和天皇の著書とボードゲーム

工画堂はじつは大正7年創業という歴史のあるデザイン会社で、本の装丁やおもちゃの企画・デザインなどもやっているところなんだそうだ。業務が広がるにしたがって分室が増え、このあたりには本社やソフト開発部を含め4つの工画堂がある。

「昭和天皇には何冊かご著書がありますが、そのうち『相模湾産海胆類』など7冊はうちで装丁しているんですよ」。へ〜。「ボードゲームをはじめ玩具一般の企画デザインもやってます。たとえばあの『人生ゲーム』の日本版もうちのデザインなんです」(角田さん)。

原宿アフタダークのポイント

今回、工画堂をクリップしたのは、最近出た『原宿アフタダーク』に本誌の副編集長が思いきりはまっていたからだった。

シナリオとゲームデザインを担当した立岡さんによれば「最後に隠された事実がいっぱい出てくるようなアンフェアなミステリーにはしたくなかった。あのゲームには伏線がいろんなところにあって、それに気づけば早く解けるはずですよ」。うちの副編はマヌケなのかなあ。

すごい名前の新作ソフト

いま『時空の花嫁』に続いて『シュヴァルツシルト』の移植が進んでいる。制作チーフは、あの『覇邪の封印』も担当した阿賀さん。このゲームの内容はカミングスーンで紹介しているが、タイトルがなんだかすごい。「これはたまたま読んでいた本に出てきた学者の名前なんです。ブラックホールの半径をはかった人だとか」(阿賀さん)。深い意味はないそうだが、いい名前だとクリッパーは思った。

中央の真っ赤な柱や照明のせいで喫茶店みたい

グラフィックはここで制作。マウスをシュシュシュッとすべらせて作業が進んでいた

シュヴァルツシルト制作チームのスペース。右奥に阿賀さん

このスペースで生まれたのが原宿アフタダーク

EDITORIAL WEATHER

となりで推理

小説を読んでいる人がいる。その推理小説はあなたがつい最近読んでしまった本だった。どうする。

①だまって見ている

②伏線が書いてある部分をつつく

③犯人を教える

これは、編集部とＡＶＧとの関係でいつも問題になるテーマだ。③まではやらないが、どこまでうまく②できるかが問題で、担当者も気づかないうちにうっかり③に近いことを書いていることもあるかもしれない。たまに読者に怒られることもあるけれど、怒る読者と喜ぶ読者のどちらが多いか、それがモンダミン。それがモンダミン。

次号5月号は 気分も友だちもあれもこれもいろんなものが新しくなる日 **4月8日発売！**

■PUBLISHER＝山下辰巳〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR＝髙橋成年■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITOR＝渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝上村治彦＋永吉敏男■ASSISTANT EDITORS＝太田雅季＋尾上全利＋白戸知巳＋神保郁雄＋高田陽＋引田伸一＋福成雅英＋松村賢司＋諸橋康一■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTOR＝田崇由紀＋諏訪由里子＋福田英幸＋堀川浩司＋横川理彦＋星野博和＋永野正興〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄■EDITORIAL DESIGNERS＝福島ひろみ＋今野文恵＋小松雅彦＋奥川奈津子＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋若尾輝見＋鈴木潤＋阿部真司＋井沢俊二＋高田亜季■ILLUSTRATORS＝島浦孝全＋高木祐一＋青柳義郎＋しまづ★どんき＋中野カンフー／＋野見山つつじ＋市川誠＋尾台誠＋成田保宏■COVER ARTISTS＝中野カンフー／＋椿嘉光■COVER PHOTGRAPHERS＝矢藤修三＋大鳴一成■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石塚壮一・崎山裕子・野ヶ峯千尋・矢沢妙子・佐々木のり子・平間順子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

©徳間書店 1989 本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

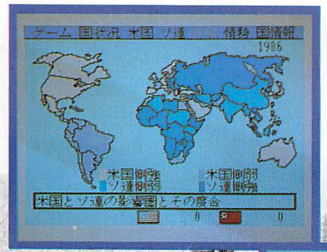
AD INDEX

アスキー	123
コナミ	126、表3
コンパイル	94、95
三洋電機	124、125
ソニー	表2、3〜5
T&Eソフト	84、85
電子技術教育協会	47
徳間書店	81、99
日本フローラルアート	90
ハル研究所	6
ビクター音楽産業	96、97
BIT²	88、89
ブレイン・グレイ	92、93
ホット・ビイ	91
マイクロ連合	86、87
マイクロキャビン	98
松下電器産業	表4
リバーヒルソフト	83

ASCII
ASCII CORPORATION

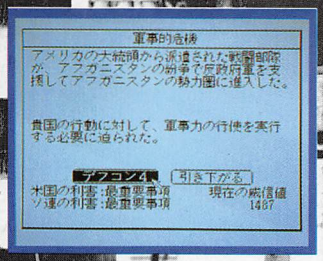
MINDSCAPE INC

虚構と現実の交錯点



情報の収集　あなたはまず、1986年現在の各国の状況すなわち米国とソ連の影響圏とその度合や反政府勢力の動向、また米ソそれぞれの外交関係、軍事援助の状況等を確認しておかねばならない。

政策の実行　世界情勢を充分頭にいれたら、あなたは米国と自由主義社会のために、世界各国への政策を決定する。



危機　非公式協議で両国とも譲らなかった場合、米ソ間に緊張状態が生じ、危機が発生する。危機には、外交的危機とデフコン4から1までの軍事的危機があり、賭けられる威信の数値は、危機が深刻化するに従って上昇する。

大統領日記

大統領執務室にて

1986年1月13日

この部屋のこの椅子につく日をどれ程夢見たことか。デスクの上は奇麗に整えられ、埃一つない。そして政策決定支援機器であるBOP。このほんの小さな機械が、全世界を動かしているのだ。私は今日、我が人生最大の喜びと共にその装置に灯を入れる。

1987年3月8日

フィリピンの反乱は内戦を巻き起こしそうな模様だ。その勢いも衰える様子が無い。保守政権打倒を狙っている反乱勢力は、ソビエトから資金援助を受けているらしい。

CIAから送られてくる情報が、刻々とBOPに表示される。いよいよ手を打たねばならないようだ。

11月30日

南アフリカには経済援助だけでなく兵員を派遣したほうがよさそうだ。このところの世界状況を見ている限り、ソビエトが抗議をしたとしてもどうせはったりに違いない。

12月3日

予想通り南アフリカに対する派兵にソビエトが抗議をしてきた。この程度のはったりに負けるアメリカではないということを示してやらなければ……。

12月6日

強硬な態度に出れば勝てるというものではないということを、ソビエトという国はいつになったら学ぶのか？

デフコン2になるまで抗議を繰り返したとしても、我が国がここから引けるはずがないではないか！

明日はこの抗議もつっ返してやらねば、たとえそれが世界の運命を……

ゲームマニュアル付属「大統領日記」より抜粋

BALANCE OF POWER

バランス・オブ・パワー

好評発売中

MSX 2 (VRAM128K)対応　3.5-2DD ※マウスがあればより快適に操作できます。

PC-9801シリーズ、Macintosh対応版好評発売中　定価：各12,800円

発売中　B.O.Pプレイヤーのための副読本　バランス・オブ・パワー デザイナーノート
クリス クロフォード著　多摩豊監訳　ビジネスアスキー刊　定価2,800円

1986年…世界はアメリカとソビエトという超大国の微妙なバランスの上に成り立っていた。もし、このバランスが崩れると、世界は核戦争のために崩壊するだろう。君にはアメリカ大統領かソビエト共産党書記長として8年間の時間が与えられる。この8年の間に、世界の国々が持つ"威信"と呼ばれる値を、相手の超大国より多く集めなければならない。君は真の指導者になれるだろうか？

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080

株式会社アスキー

MSX2が、より強力にパワーアップ!!

FM音源
BASICコンパイラ
標準搭載

MSX2+ PERSONAL COMPUTER
wavy 70FD

PHC-70FD
標準価格64,800円

三洋電機株式会社

●お問い合わせ・資料のご請求は、
三洋電機株式会社 情報システム事業本部 国内販売事業部 コンピュータ企画部
〒550 大阪市西区江戸堀2-7-25 TEL.06(443)5145
東京営業部:TEL.03(836)3872 中部営業部:TEL.052(582)6123 近畿営業部:TEL.06(443)5140
北海道営業所:TEL.011(271)6470 東北営業所:TEL.022(267)3681 北陸営業所:TEL.0762(38)9811
京滋営業所:TEL.075(682)2341 神戸営業所:TEL.078(682)0681 中国営業所:TEL.082(243)9120
四国営業所:TEL.0878(34)7699 九州営業所:TEL.092(291)6270

●MSXは、アスキーの商標です。

資料請求券
MSX・FAN
4月号

SANYO

ついに、出ました。MSX2+(エム・エス・エックス・ツー・プラス)。
これまでのMSX・MSX2との上位互換性を保ちながら、日本語処理やAV機能を大幅に強化して、いよいよ登場です。しかも、WAVY70FDは、話題のFM音源やBASICコンパイラを標準で搭載。ゲームにCG、コンピュータミュージック、パソコンの学習、そして、パソコン通信やミニOAまで、幅広く応用できる、大満足のMSX2+です。

迫力あるサウンドが楽しめるMSX-MUSIC(FM音源)搭載。

MSX2+規格ではオプション扱いのFM音源を標準で搭載。ピアノやギター、オルガンなど、64の音色が楽しめて、8オクターブ9重和音も楽しめます。さらに、今後はFM音源対応のソフトも続々登場予定。迫力たっぷりのサウンドで、ゲームも数倍楽しめる。

日本語処理機能や、カラー静止画像表示機能などで、強力にパワーアップ。

MSX2+仕様のWAVY70FDは、MSX-BASIC Ver3.0とJIS第一水準漢字ROMの搭載で、漢字入出力が手軽に行えるようになりました。また、最大19268色表示のリアルなカラー静止画表示機能や、画面の水平スクロール機能も新たに装備。特に、WAVY70FDでは、BASICコンパイラを搭載しているので、プログラムの実行速度が速く、CGの描画速度なども大幅にスピードアップ。さらに、使いやすいフロントローディングのFDDや、本体上面配置のダブルスロット、連射コントローラーやポーズスイッチの搭載など、大満足のパワーアップマシンです。

大満足の MSX 2+

KONAMI

破壊はバラより美しい。

——地球平和のためならば暴れることも正義となる——

コントラ © KONAMI 1989

魂斗羅™

次世代バイオレンス・フィーチャー「魂斗羅」 Comming soon.

男は闘いを待つ。躰の中に熱い魂がうずく。
コントラはその【男の本能】を根こそぎえぐり出す。
戦う男の、美しいバイオレンスだ。
挑むことを忘れた男は、みんな腐ってしまえ。

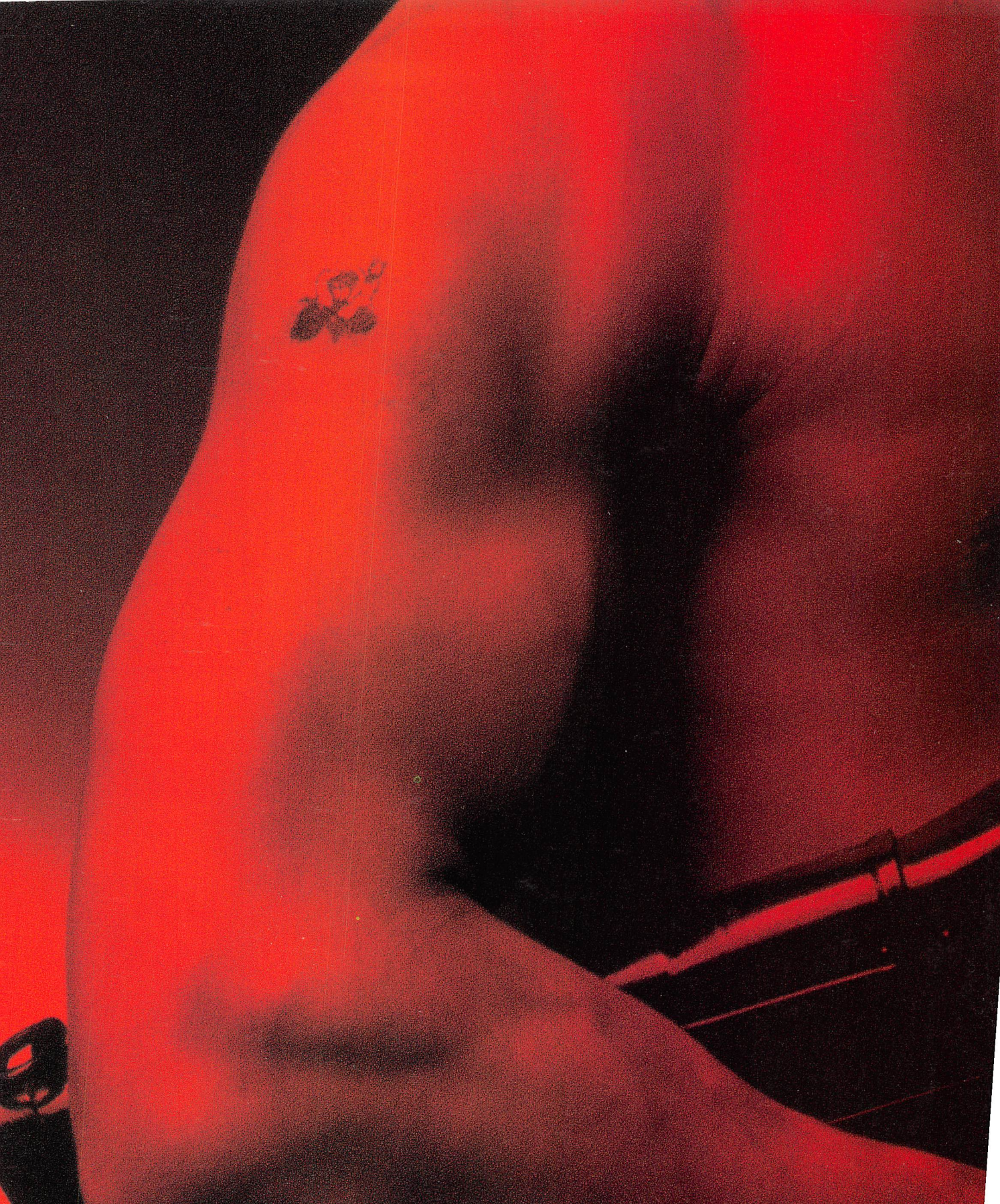
MSX2対応 ROMカートリッジ SCC搭載 5,800円

●MSXマークはアスキーの商標です。

「エルギーザの封印」ゲームエディットコンテスト当選者発表!!

★MSXマガジン賞／栗原敦（神奈川県）、森田寛（長野県）、白井憲志（埼玉県）、上田智広（兵庫県）、二神一人（京都府）★MSXFAN賞／竹内直樹（鳥取県）、森孫造（香川県）、小松隆（神奈川県）、中田章（千葉県）、荻山哲平（兵庫県）★コンプティーク賞／中村悟（大阪府）、高田憲一（佐賀県）、土屋文幸（長野県）、治田弘樹（新潟県）、岩崎朋美（新潟県）★Beep賞／笹川宣訓（新潟県）、田尻秀敏（熊本県）、梅林克宇（福岡県）、Sin Bum Soo（Seoul KOREA）、上明戸唯行（青森県）　以上20名（敬称略）

おめでとうございました。



週刊テレホンサービス実施都市 【北海道地区】札幌011(851)3000 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399 【四国地区】松山0899(33)3399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0944(72)0606

ダイヤルは正確に!

コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号

パナソニックなら、文字でも、がぜん遊べるのである。

パソコンなのに、ワープロ機能がぐんと充実。ラップトップワープロ(パナワード U1シリーズ)との互換性もある、マウスも使える。

24ドット印字、JIS第1/第2水準漢字フォント内蔵のプリンタ FS-PK1 (別売・標準価格42,800円)

(別売コンバータソフト使用)
カタカナ辞書や連文節一括変換機能、マウスも使える豊富な編集機能など、ワープロ機能がぐんと充実。両面も31字×11行の大量表示。初心者にやさしい初級モードやレッスン機能も内蔵しています。

マウス FS-JM1
(別売・標準価格7,800円)

内蔵ソフトも、たのしくて便利。

アドレスやネームカードのデータベースソフト、A1ラベル印字ソフトなど、たのしくて便利な内蔵ソフトも搭載しています。

MSX2+だから自然画に近い画像で、漢字BASICも搭載。WXには、さらにFM音源も。

なんと19,268色が同時表示可能。16ビット機もびっくりの画像を実現。漢字BASICも搭載して、プログラムもいっそう便利になりました。さらに、WXはリアルで美しい、FM音源を採用。いろんな音づくりも楽しめます。

A1WX

バナソニック MSX2+ パソコン
FS-A1WX 標準価格69,800円

MSX2+パソコンは、MSX MSX2 のソフトも使用できます。
▶マウスを絵筆に255色のコンピュータグラフィックスがカンタンに楽しめるグラフィックツールなど3つのソフトが入ったディスク付属。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所、氏名、年齢、職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ コンピュータ事業部 パソコンビング営業部 MXF係。MSX はアスキーの商標です。

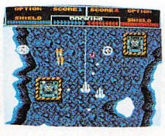
フロッピー搭載のMSX2+標準機、(FS-A1FX 標準価格57,800円も同時発売です。)

表示されている標準価格はいずれも3月31日までの価格です。

MSX2+は、ゲームの迫力もちがう。

MSX2+専用ゲームソフト新登場!!

★コナミから★
"マルチプレーヤ"対応
「F1スピリッツ 3Dスペシャル」
(標準価格6,800円・2DD×2枚組)



★T&Eソフトから★
タテ・ヨコ・ナナメ
"ぐるんぐるんスクロール"「レイドック2」
(標準価格6,800円・2DD×2枚組)

パソコンを新しくするパナソニックです。

心を満たす先端技術 Human Electronics 松下電器産業株式会社

Panasonic

©徳間書店 1989 印刷・大日本印刷 Printed in Japan

雑誌 12089—4

APRIL 1989
第三種郵便物認可 編集人 高橋成年 編集 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(431)1627代
特別定価650円